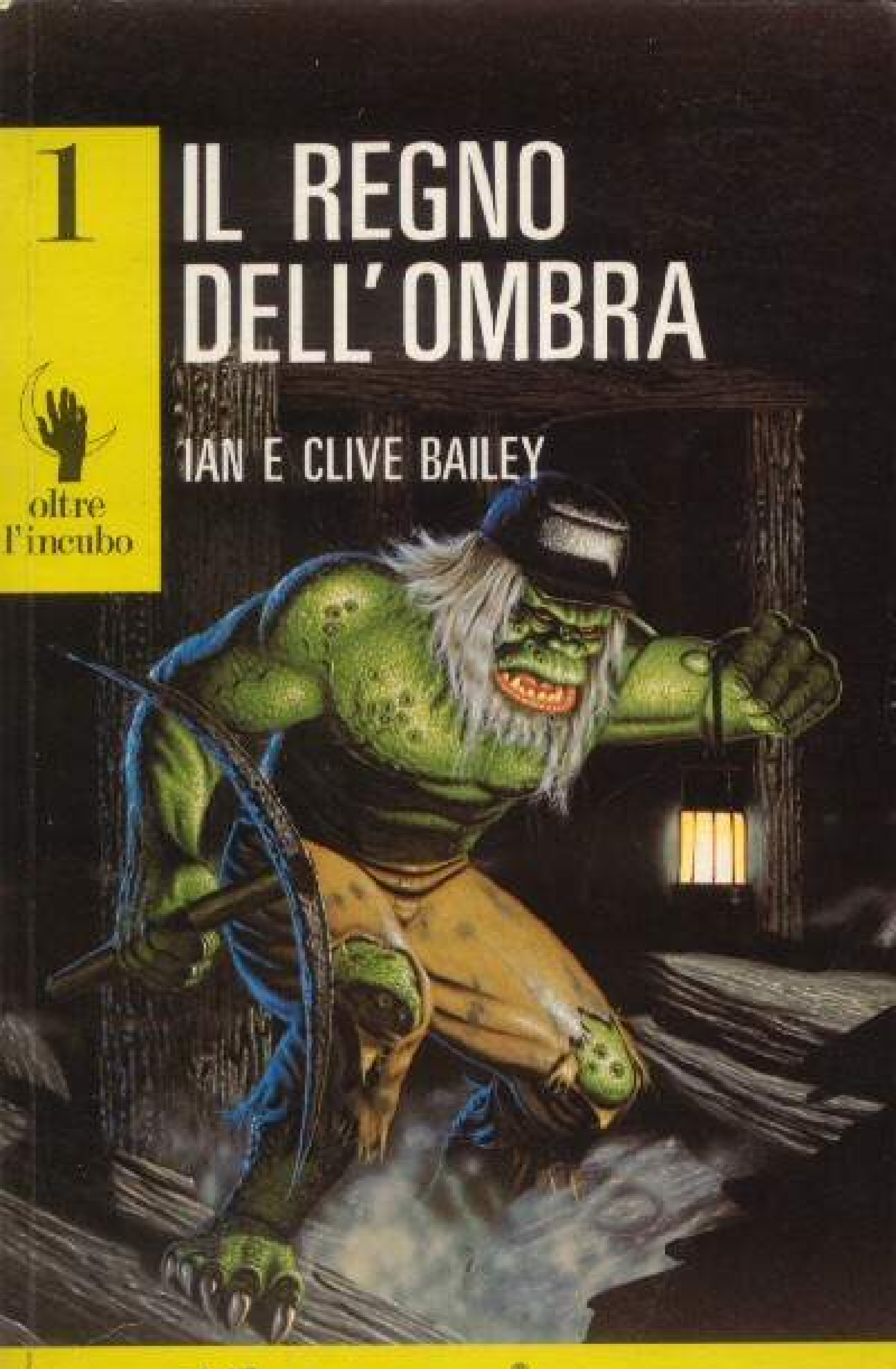
1

IL REGNO DELL'OMBRA

oltre l'incubo

IAN E CLIVE BAILEY



librogame®

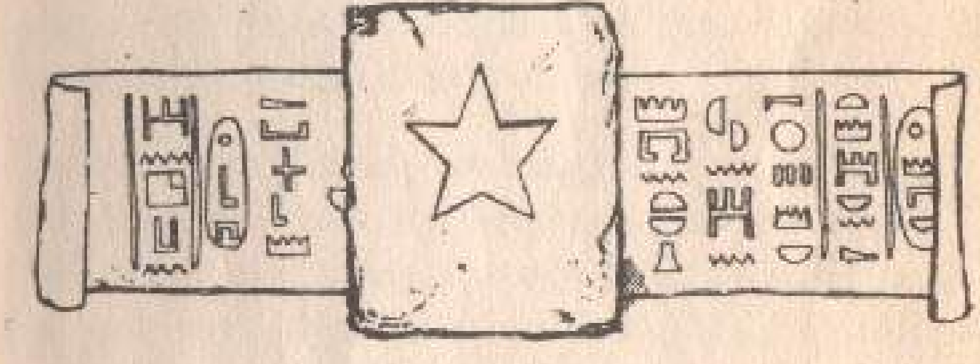
Prima ristampa giugno 1989

ISBN 88-7068-191-2
Titolo originale: «Forbidden Gateway-Where the Shadows Stalk».
Prima edizione 1985: Methuen Children's Books Ltd, London.
© 1985, Clive e Ian Bailey per il testo.
© 1985, Jonathan Heap per le illustrazioni.
© 1987, Edizioni E.L. per la presente edizione.
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati.

IL REGNO DELL'OMBRA

CLIVE E IAN BAILEY

illustrato da Jonathan Heap
tradotto da Luisella Brugiapaglia



Edizioni E. Elle
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628

INTRODUZIONE

Il Regno dell'Ombra è un'avventura che ti trascina, nei panni di un investigatore, in una lotta psicologica contro le forze che stanno in agguato al di là della ragione e della scienza. Questo libro ti offre la possibilità di influire sul corso degli avvenimenti per mezzo di due dadi (2D), una matita, una gomma e un foglio di carta per prendere appunti e disegnare le mappe che ti fossero necessarie. Più avanti troverai una pagina con un Registro Personale, del quale ti servirai per controllare momento per momento il tuo stato di salute fisica e mentale e per annotare le variazioni che si verificassero nel tuo equipaggiamento durante l'avventura.

Prima di affrontare la lotta devi creare, secondo le regole che riportiamo di seguito, un personaggio dotato di qualità e caratteristiche particolari.

Come creare il tuo personaggio.

Dal momento che vuoi fare l'investigatore nel Regno dell'Ombra devi essere dotato di determinate qualità: per stabilirle ti servirai di un dado (1D), ricordandoti poi di segnarle sul Registro Personale.

Forza. Indica il grado della tua potenza fisica. Getta un dado e aggiungi 3 al numero uscito. Segna il risultato nella casella «Forza» del Registro Personale.

Resistenza. Indica la capacità di resistere al dolore e dipende direttamente dalla Forza: devi moltiplicare per 2 la Forza, e segnare il risultato ottenuto nella casella «Resistenza». Se durante l'avventura la tua Resistenza si riduce a zero o meno, sei morto. Vedi in proposito le regole indicate al paragrafo *Follia e Morte.*

Intelligenza. Indica il grado di prontezza nell'analizzare e comprendere ogni situazione. Getta un dado e al numero che esce aggiungi 3. Scrivi il numero ottenuto nella casella «Intelligenza».

Volontà. È la capacità di sopportazione alle improvvise emozioni e alle lunghe tensioni. Moltiplica il valore della tua Intelligenza per 2 e segna il risultato nella casella «Volontà». Ricorda che se gli avvenimenti riducono la tua Volontà a zero o meno, entri in uno stato di grave crisi che rende impossibile continuare l'avventura. Vedi in proposito le regole riportate al paragrafo *Follia e Morte.*

Abilità. Questa qualità indica la tua destrezza nel maneggiare congegni di diversa natura, o nell'esibirti in azioni complesse che richiedano capacità di coordinamento psico-fisico. Getta un dado, aggiungi 3 e segna il totale nella casella «Abilità».

Come si gioca.

Durante l'avventura dovrai mettere alla prova le tue qualità per vedere se ti consentono di superare i diversi ostacoli. Per vedere se una prova è stata superata, bisogna confrontare il valore della qualità in questione con il numero uscito dal lancio di due dadi. Se questo numero è inferiore o uguale al valore della tua qualità, hai superato la prova. Se invece il numero uscito è superiore al valore della tua qualità, allora hai fallito la prova e devi seguire le istruzioni che il libro ti fornirà volta per volta. Ti troverai ad avere a che fare molto frequentemente con questa regola.

Esempio:

38

Gli vibri due colpi alla testa. Metti alla prova la tua Abilità per vedere se l'hai colpito.

Se ci sei riuscito, vai al **49**.
Se hai fallito, vai al **123.**

Supponiamo che l'Abilità del tuo investigatore sia di 7 punti, e che dal lancio dei dadi siano usciti i numeri 4 e 2. Poiché 4 + 2 = 6, un punto in meno del valore della tua Abilità, la prova è riuscita e devi andare al **49.** Se invece avessi tirato 5 e 3 (per un totale di 8), il valore della tua Abilità sarebbe stato superato e saresti dovuto andare al **123.**

Regole di combattimento.

In questo libro tutti gli scontri e le battaglie sono stati studiati in modo da rendere semplice il gioco, pur offrendoti la possibilità di scegliere sempre tra diverse alternative. Normalmente le modalità di combattimento saranno quelle che ti abbiamo illustrato nel paragrafo precedente; ma talvolta, durante un corpo a corpo o in qualche combattimento mentale, dovrai invece ricorrere alla Tavola di Combattimento. Questa tavola si trova sia qui di seguito che dopo il Registro Personale.

La Tavola di Combattimento è una griglia studiata per verificare la reciproca influenza che possono avere le diverse qualità, quando interagiscono. Se ad esempio stai combattendo con un avversario molto forte, la sua superiorità influisce sulla lotta e questo dato ti viene fornito dalla Tavola di Combattimento. La Tavola di Combattimento si usa così: prendi i punteggi della qualità che ti interessa, cerca i valori corrispondenti sulla linea dell'attaccante e su quella del difensore, leggi all'incrocio il numero che ne esce e confrontalo con il risultato del lancio di due dadi.

Tavola di Combattimento

ATTACCO

DIFESA	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	7	7	8	9	10	11	A	A	A	A	A
3	6	7	7	8	9	10	11	A	A	A	A
4	5	6	7	7	8	9	10	11	A	A	A
5	4	5	6	7	7	8	9	10	11	A	A
6	3	4	5	6	7	7	8	9	10	11	A
7	2	3	4	5	6	7	7	8	9	10	11
8	–	2	3	4	5	6	7	7	8	9	10
9	–	–	2	3	4	5	6	7	7	8	9
10	–	–	–	2	3	4	5	6	7	7	8
11	–	–	–	–	2	3	4	5	6	7	7
12	–	–	–	–	–	2	3	4	5	6	7

NOTE

A = Vittoria automatica
– = Sconfitta automatica

Esempio:

130

Il folle ti piomba addosso cercando di atterrarti. Misura la sua Forza (9) con la tua, sulla Tavola di Combattimento.

Se sei sopraffatto, vai al **107.**
Se resisti, vai al **61.**

Supponiamo che la tua Forza valga 7 punti. Poiché ora ti stai difendendo guarderai nella colonna «Difesa», finché trovi il 7. Partendo da questo numero segui la linea in orizzontale, finché incroci quella che parte dal 9 (la Forza dell'assalitore) sulla linea «Attacco». Nel punto in cui le due linee si incrociano troverai un altro numero, l'8, contro il quale il folle deve misurarsi. Getta due dadi: se il numero uscito è maggiore di 8 il folle ha fallito il suo attacco.
In generale se sei più forte dell'avversario la Tavola di Combattimento aumenta le tue possibilità di vittoria, ma se sei più debole ottieni l'effetto opposto.

Armi ed equipaggiamento.
Per riuscire ad uccidere o a sconfiggere gli esseri del Regno dell'Ombra devi fare qualche prestazione eccezionale, oppure ridurre la Resistenza o la Volontà dell'avversario a zero. Per far ciò ti occorrono non solo Armi adatte, ma anche Forza ed Abilità nell'usarle (cosa che misuri lanciando ogni volta i due dadi).
Puoi notare che nel Registro Personale c'è una sezione chiamata «Armi». Qui segnerai per prime le armi con cui inizi l'avventura: un bastone (di quelli speciali da montagna) e i tuoi pugni. I pugni sono già segnati nel Registro Personale ed hanno la capacità di togliere 2 punti alla Resistenza del tuo avversario. Sotto questi

dati segna quelli del bastone, che è in grado di procurare un danno di 3 punti alla Resistenza dell'avversario. Per comodità si usano le seguenti abbreviazioni Res = Resistenza; Vol = Volontà. A seconda che i numero si trovi a sinistra (Res) o a destra (Vol) de trattino obliquo, i colpi dell'arma agiscono contro l Resistenza o la Volontà del tuo avversario.

Man mano che l'avventura procede troverai altr armi, e ogni volta ti verrà indicato il loro fattore d danno. Potrai trovare inoltre anche altri oggetti, il cu effetto potrebbe addirittura rivolgersi contro di te Devi perciò fare grande attenzione nell'usarli, perch se da un lato sono molto potenti, dall'altro nascondono delle incognite. Infine ricorda che, quando tiri dadi, se ottieni un doppio 1 questo ti consente di infliggere un danno due volte più grave di quello indicato per l'arma o l'oggetto corrispondente.

Follia e Morte.

Se la tua Volontà si riduce a zero, o meno, ciò significa che la mente è stata sottoposta ad una tale tension da non essere in grado di proseguire nelle indagini. S la tua Resistenza si riduce a zero, o meno, signific che sei morto e che l'avventura è conclusa. Per cercare di evitare un simile evento alla fine di ogni giornata recuperi, secondo le indicazioni che ti verrann date, metà della Resistenza e della Volontà perdut nel corso degli avvenimenti. Il recupero si calcol così: sottrai dal valore iniziale della Resistenza quell che hai al momento del calcolo; dividi il risultato pe 2 e, dopo aver arrotondato per difetto, aggiungi il numero ottenuto alla Resistenza del momento.

Esempio: Se hai iniziato l'avventura con una Resistenza di 16 punti e durante il primo giorno ne hai perduti 7, al calar della notte ti troverai con 9 punti di Resistenza. Sottrai allora 9 da 16 e ottieni 7. Dividi poi il 7 per 2 e ottieni 3 e 1/2. Togli la frazione (1/2) e aggiungi 3 alla Resistenza che possiedi in quel momento, ottenendo così 12. Al primo momento quest'operazione ti può sembrare macchinosa, ma in realtà è semplice e rispecchia la capacità del nostro corpo di riprendersi dalle ferite durante il riposo.

Per recuperare la Volontà devi applicare il medesimo procedimento. Ricorda che il recupero si calcola sempre sulla differenza tra valore iniziale e valore corrente, per cui non puoi mai concludere il gioco con un punteggio superiore a quello con cui l'hai iniziato. Se, nonostante i recuperi, vieni ucciso (Resistenza ridotta a zero), o impazzisci (Volontà ridotta a zero), ti verranno date delle indicazioni per trovare una via d'uscita che ti faccia scampare dalla Morte o dalla Follia. Se non ti viene offerta alcuna possibilità nel testo, utilizza uno dei paragrafi stampati sul Registro Personale.

Tuttavia se, nonostante tutto, il tuo personaggio dovesse giungere ad una fine irrimediabile e prematura, non ti resta che creare un nuovo investigatore e ricominciare.

Ecco, ora sai tutto ciò che ti serve per investigare nel Regno dell'Ombra. Buona Fortuna!

Registro Personale

NOME:

Forza (FOR)	**Resistenza** (RES)
Intelligenza (INT)	**Volontà** (VOL)
Abilità (ABI)	Se la Resistenza o la Volontà dell'investigatore si riducono a zero (0) e non ci sono altre possibilità di uscita, usa i seguenti numeri di rimando: Resistenza 219 Volontà 233

Combattimento

ARMI	DANNO RES/VOL
Pugni	2 / –

Equipaggiamento

RICORDA!
Se tirando i dadi durante un combattimento ottieni un doppio uno, procuri all'avversario un doppio danno. Devi togliere, cioè, dalla sua Resistenza o Volontà il doppio del punteggio stabilito.

Combattimenti

Mostro	FOR	RES	INT	VOL	ABI	DANNO
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						

Tavola di Combattimento

	ATTACCO										
DIFESA	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	7	7	8	9	10	11	A	A	A	A	A
3	6	7	7	8	9	10	11	A	A	A	A
4	5	6	7	7	8	9	10	11	A	A	A
5	4	5	6	7	7	8	9	10	11	A	A
6	3	4	5	6	7	7	8	9	10	11	A
7	2	3	4	5	6	7	7	8	9	10	11
8	–	2	3	4	5	6	7	7	8	9	10
9	–	–	2	3	4	5	6	7	7	8	9
10	–	–	–	2	3	4	5	6	7	7	8
11	–	–	–	–	2	3	4	5	6	7	7
12	–	–	–	–	–	2	3	4	5	6	7

NOTE

A = Vittoria automatica
– = Sconfitta automatica

Carissimo amico,

mi è difficile scriverti perché ho l'impressione che la mia mente vacilli, ma devo cercare di esporre i fatti con ordine in modo che tu possa fartene un'idea precisa. Tutto cominciò da un terremoto. Sì! Un terremoto proprio qui nel Galles! Un cupo, sordo rimbombo sotterraneo come se gigantesche creature si stessero agitando. Seguì una settimana densa di strani avvenimenti che apparentemente non avevano nulla a che fare con i primi fatti. Un vecchio, noto nei paraggi per i suoi modi eccentrici, venne trovato gravemente ustionato mentre vagava per le colline sopra Bryn Coedwig. Fin sul letto di morte continuò a vaneggiare a proposito di abominevoli creature che abitavano le miniere abbandonate. Molte persone morirono per un male misterioso: i loro corpi apparivano come divorati da funghi. Da un po' di tempo una strana ed innaturale foschia copre le cime delle colline sopra Bryn Coedwig. Il vento non sembra aver alcun effetto su di essa, ed oggi il postino mi ha riferito che sta minacciando di tagliar fuori la strada per Corris.

La gente del villaggio va mormorando che su di noi si è abbattuta una maledizione, ma io credo piuttosto che il terremoto abbia scatenato oscure forze. Nessuno ormai osa più girare dopo il tramonto. Anch'io, mentre ti scrivo, sto nascosto dietro le finestre ben chiuse perché sento presenze senza nome che vagano fuori nell'ombra. Ti prego, raggiungimi al più presto! Aiutami a risolvere il mistero che tormenta queste valli!

Il tuo affezionato

Charles Petrie-Smith

Charles Petrie-Smith.

Petrie-Smith è un celebre studioso, un esploratore, non il tipo che si spaventa facilmente. Il tono urgente della lettera e la firma tremolante ti impensieriscono. In tutta fretta prepari una sacca da viaggio e, al momento di uscire di casa, afferri dal portaombrelli un robusto bastone da montagna. (Dovresti aver già segnato quest'arma sul Registro Personale, vedi *Armi ed equipaggiamento*.)

Una veloce vaporiera ti porta a Corris, nel Galles del Nord. Qui smonti e ti fai dare un passaggio dal carro di un contadino. Destinazione: Bryn Coedwig, un luogo isolato, praticamente non toccato dal XX secolo.

Vai al **19.**

2

Con un urlo di rabbia l'umanoide si gira verso di te. Ti afferra con entrambe le braccia e cerca di scaraventarti contro la fiancata del carrello. Confronta, sulla Tavola di Combattimento, la Forza del mutante (6) con la tua.

Se la creatura vince, vai al **12.**
Se perde, vai al **33.**

3

«Ora ti lascio al tuo destino» dice Myriddin. Con queste parole si volta e scompare nella nebbia. Rimasto solo sotto la vecchia quercia, che crepita e ondeggia, osservi preoccupato il villaggio in rovina. Ed ecco che una luce spettrale illumina d'improvviso le finestre e le porte vuote di quello che una volta era un mulino. Nel pallido chiarore distingui un'ombra contorta che volteggia, ed un insolito sferragliante rumore colpisce le tue orecchie.

Ti avvicini per scoprire cos'è quella strana ombra? Vai al **13.** O resti sotto la quercia? Vai al **37.**

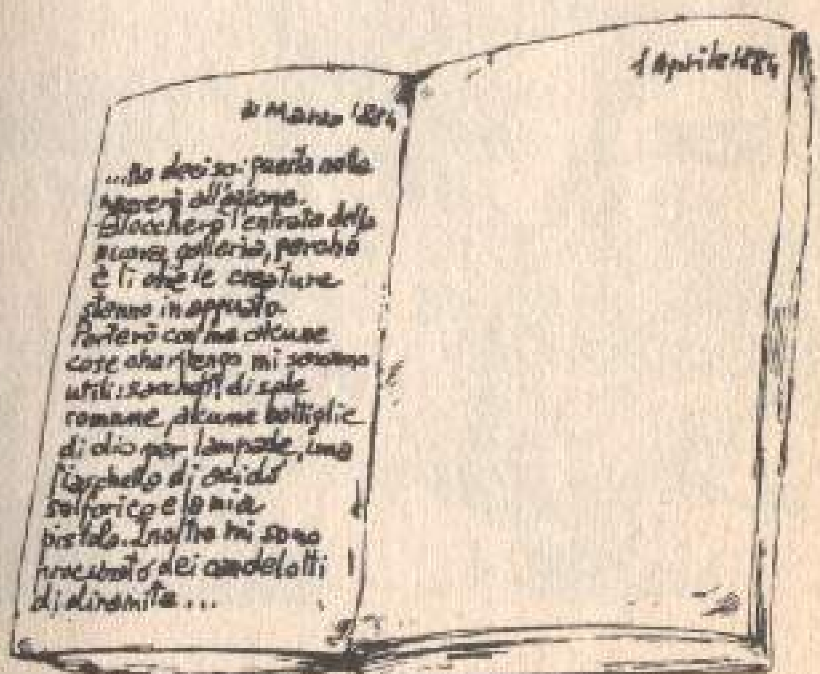
4

Il pacchetto rimbalza sulla schiena della creatura andandosi a rompere sul pavimento. Non hai ottenuto nulla, non ti resta che combattere.

Vai al **15.**

5

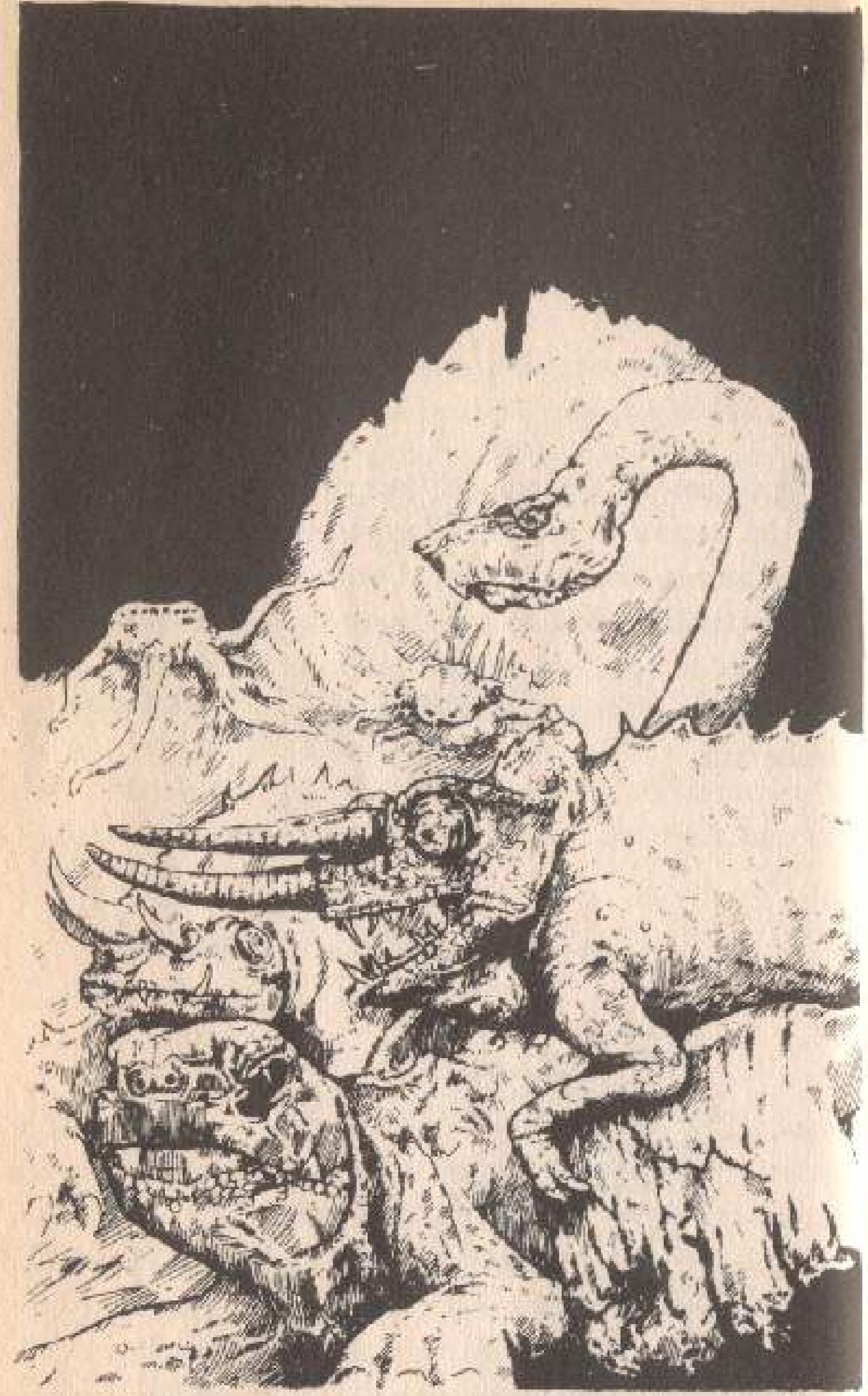
Troppo lento! La picca del cacciatore ti colpisce proprio in mezzo al torace. «Raggiungici» sibila, mentre senti l'anima che se ne va. Ormai sei anche tu uno spirito perduto, destinato a vagare sprofondando negli abissi del tempo. Sei venuto meno a Myriddin e probabilmente all'intero genere umano. La tua avventura finisce qui.



[illegible] Marzo [illegible]

...ho deciso: passerò [illegible] all'azione.
Bloccherò l'entrata della nuova galleria, perché è lì che le creature stanno in agguato.
Porterò con me alcune cose che ritengo mi saranno utili: sacchetti di sale romano, alcune bottiglie di olio per lampade, una [illegible] di acido solforico e la mia pistola. Inoltre mi sono procurato dei candelotti di dinamite...

1 Aprile [illegible]



6

Il terreno ora si presenta più aperto e meno paludoso. L'acqua riposa nera e silenziosa, mossa soltanto dal vento. Dopo la dura prova hai voglia di riposare, ma ti sei appena seduto su una pietra che senti il pianto di un bambino. Lo vai a cercare? Vai al **17.** O continui ad avanzare? Vai al **249.**

7

Ai tuoi occhi si presentano creature simili a quell'informe orrore che hai incontrato nella galleria. Sono creature di un altro mondo, un mondo che vive immerso in una verde e pallida nebbia. Intuisci di trovarti a bordo di una nave-creatura semisenziente, in grado di viaggiare attraverso gli spazi infiniti del tempo. Dopo essere rimasta sepolta per milioni di anni nella montagna, ora giace in una valle brulicante di rettili. Ad un tratto ricompaiono le creature tentacolate, questa volta al comando di un'intera orda di alieni indescrivibili. L'orda scivola, si contorce, striscia fuori della nave, uccidendo e divorando ogni cosa che incontra. Quando le creature ritornano sulla nave, gonfie di preda, si dissolvono in enormi vasche e ciò che hanno divorato, e la conoscenza che ne hanno tratto, vengono divise tra tutti gli alieni. Improvvisamente le immagini si dissolvono e la scena diventa nera, si sentono grida orribili … l'eco di inni lontani … poi solo silenzio …

Sprofondi in un nero torpore.

Vai al **16.**

8

Il tuo bastone colpisce l'uomo alla testa, facendolo cadere a terra.

Lo osservi, ma non vedi nessuna delle deformità proprie dei mutanti che la scorsa notte avevano assalit la casa di Petrie-Smith. Lo lasci e scendi la collin fino ad una scarpata a strapiombo sulla strada. Qui t fai scivolare lungo la parete fangosa, guardandoti cautamente attorno. Alla tua destra, lungo la strada c sono le capanne dei minatori, mentre alla tua sinistr la strada sparisce dietro la cima della collina. Ti giri sinistra e ti incammini.

Vai al **72.**

9

Completamente paralizzato resti a guardare la lastra d ardesia che si è schiantata accanto a te. Intanto sopraggiungono gli abitanti del villaggio, che gridand si gettano sul mutante e lo scaraventano giù dall'ammasso di detriti; poi ti tirano fuori dall'acqua.

Tremante e spossato ti metti in tasca il prisma e t inerpichi sulle rocce assieme a loro. Segna il prism sul tuo Registro Personale. Non appena raggiungete l cima una tremenda esplosione scuote la valle, ti volt e vedi un'enorme nube a forma di fungo uscire dall cava. Con un boato lancinante, un'immensa figura sorge lentamente dalle acque, resta sospesa per un attimo, poi prende il volo verso est, lasciando dietro d sé una scia d'arcobaleno. La nave aliena è fuggita verso le stelle.

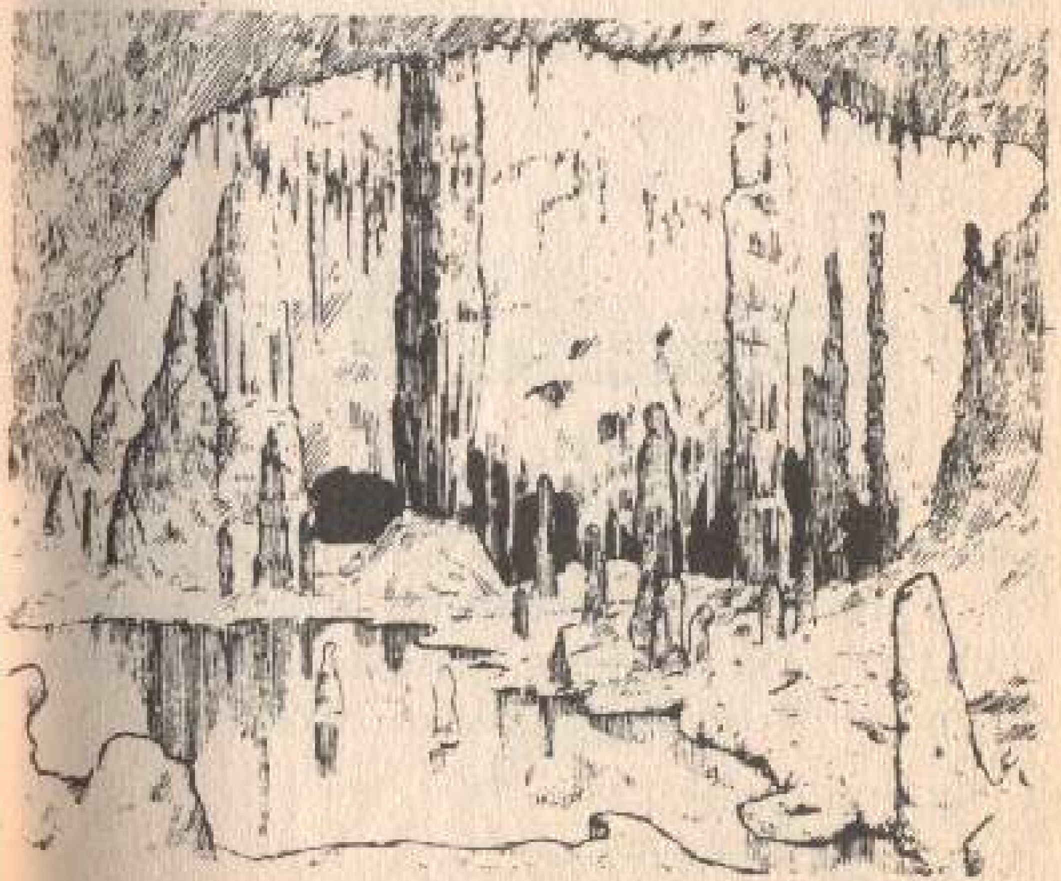
Vai al **54.**

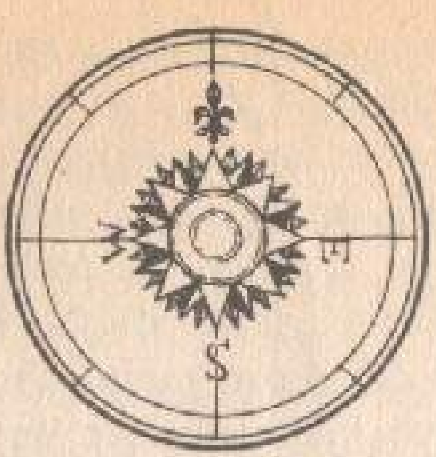
10

Dopo un buon pasto e le cure che Petrie-Smith Lucy ti prodigano, ti senti rinfrancato e riacquisti punti di Resistenza. Dopo di che inizi a raccontare avventure che ti sono capitate, e quando termini il racconto Petrie-Smith si alza e va a prendere nel suo studio un documento tutto spiegazzato.

«Guarda qui» dice, «questa è la pianta della miniera prima che venisse chiusa per il terremoto del 1884. Dalla tua descrizione è chiaro che la galleria degli alieni segue la linea del nuovo tunnel che era stato bloccato dal terremoto. Probabilmente oggi ti sei imbattuto in un gruppo di quelle creature che allora rimasero sepolte nel disastro. Ma quale evento più recente può averle riportate alla luce?» Petrie-Smith si lascia sprofondare nella poltrona, e meditando riempie con calma la pipa. «Ma è ovvio» esclama, «guarda qui: sia la nuova galleria che quella degli alieni conducono ad est, proprio in direzione della cava. Probabilmente la risposta è lì».

Vai al **31.**





11

Riuscirai a neutralizzare la creatura prima che ti attacchi? Carichi la pistola e ti prepari a sparare. Sei su punto di farlo quando avverti un tremendo prurit dappertutto, e con orrore ti accorgi di essere completamente ricoperto da miriadi di insetti brulicanti. L cava è letteralmente infestata da cimici, centopied scarafaggi e larve di ogni tipo che si arrampicano sulla pistola, si insinuano tra i capelli e strisciano sui tuo piedi.

Devi superare questa prova con l'Intelligenza.

Se riesci, vai al **20.**
Se perdi, vai al **70.**

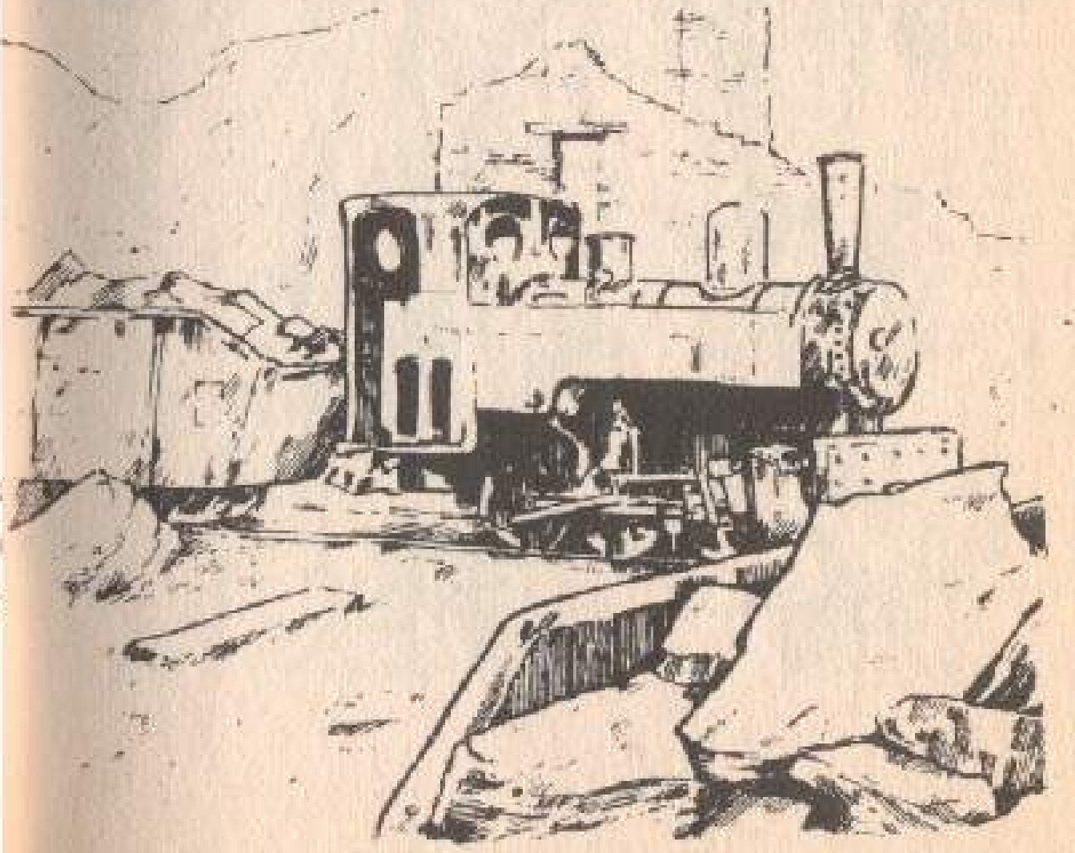
12

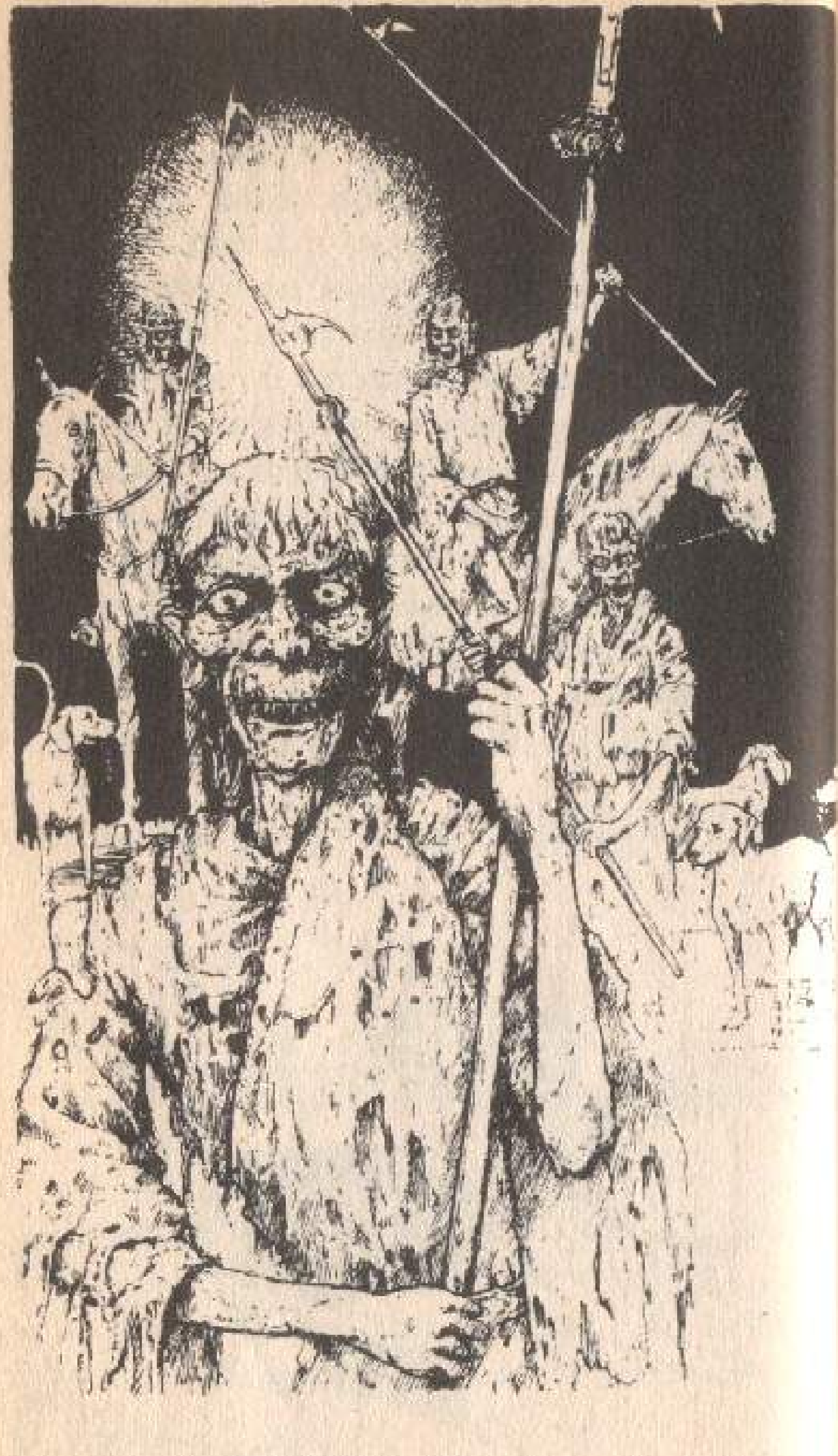
Scaraventato contro la fiancata del carrello, resti senz fiato e perdi 2 punti di Resistenza. Allora l'umanoid viene verso di te per finirti. Riuscirai a reagire tempestivamente? Metti alla prova la tua Abilità.

Se ce la fai, vai al **33.**
Se fallisci, vai al **52.**

13

Strisci furtivamente lungo una parete del mulino, dove l'oscurità è più fitta, per raggiungere la facciata e sbirciare all'interno dall'ingresso. Il mulino trema al rimbombo dei macchinari in funzione, ma alla tua prima occhiata il fragore si arresta e la luce scompare. Confuso, aspetti che la luce ritorni, ma poiché non accade nulla arrischi un'altra sbirciatina. Nel retro del mulino intravedi appena la sagoma di qualche ingranaggio e, nella penombra, la tua attenzione cade su una piccola scatola che giace dimenticata al centro del pavimento. È di semplice fattura, ed arde di una luce blu appena percettibile. Potrebbe essere stata lei l'origine della luce che poco fa illuminava il mulino? Vai a raccogliere la scatola? Vai al **160.** O ritorni verso l'albero? Vai all'**86.**



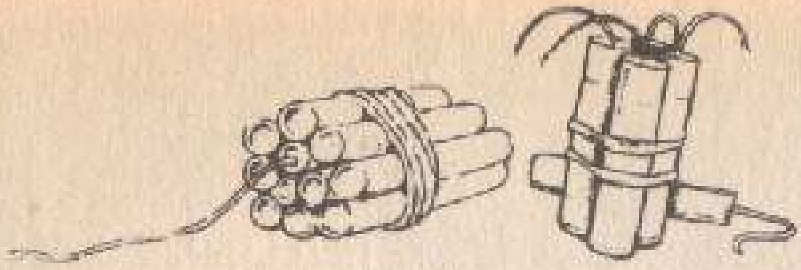


14

I cacciatori ti circondano, osservandoti silenziosi, mentre i segugi si muovono furtivamente tra le zampe dei cavalli. Nel crepuscolo le figure dei cavalieri sembrano raggomitolarsi su se stesse, ma una di esse si erge come fosse il capo. I suoi occhi inchiodano i tuoi con uno sguardo fisso e gelido; poi, come in preda alla sofferenza, scende lentamente da cavallo. La sua voce, mentre ti parla, sembra provenire da molto lontano.

«Sono il capo della caccia selvaggia. Le anime dei mortali erranti sono la nostra preda, ed io ti considererò tale finché starai solo, qui, nelle terre di confine!»
A queste parole leva in alto la sua picca, mentre due cavalieri smontano da cavallo e avanzano rigidi verso di te.

Vai al **34.**



15

Segna i dati della creatura del fango sul Registro Per sonale:

Resistenza 20; Abilità 8; Armi (Fango) 4/-.

Se contro questa creatura hai usato il sale, togli dall sua Resistenza tutti i punti che hai totalizzato. Se hai sparato con la pistola, togli dalla sua Resistenz solo un quarto dei punti totalizzati.

Se così la creatura resta uccisa, vai al **111.** Se so pravvive, ti attacca in due riprese con il fango. Difen diti da ciascun attacco separatamente.

Se vieni colpito, vai al **32.**

Se la creatura ti manca, puoi fuggire e andare **53.**

Oppure attaccala tu con la tua arma; vai al **22.**

Oppure lancia del sale, e vai al **64.**

16

Quando ti risvegli, sei di nuovo nello stesso posto. Ti senti esausto e la testa ti pulsa. Hai perso 4 punti di Volontà! Se il tuo punteggio è arrivato a 0, vai al **36.** Altrimenti ti guardi attorno e vedi che l'elmetto si è ritirato nel suo prisma. Sotto i tuoi piedi il pavimento venoso tremola e trasuda una sostanza vischiosa che ti brucia le mani, facendoti barcollare. Ti appoggi al prisma per riposare, ormai l'esperienza ti ha insegnato a sopportare meglio gli orrori che incontri. Puoi aggiungere dunque 2 punti alla tua Intelligenza (badando che però il suo valore non superi i 9 punti). Una volta trovato il nuovo valore della tua Intelligenza, raddoppialo e questo sarà il nuovo valore *massimo* della tua Volontà; tuttavia per adesso il tuo punteggio di Volontà non cambia. (Vedi le regole che riguardano la Follia e la Morte.)

Ora vai al **369.**

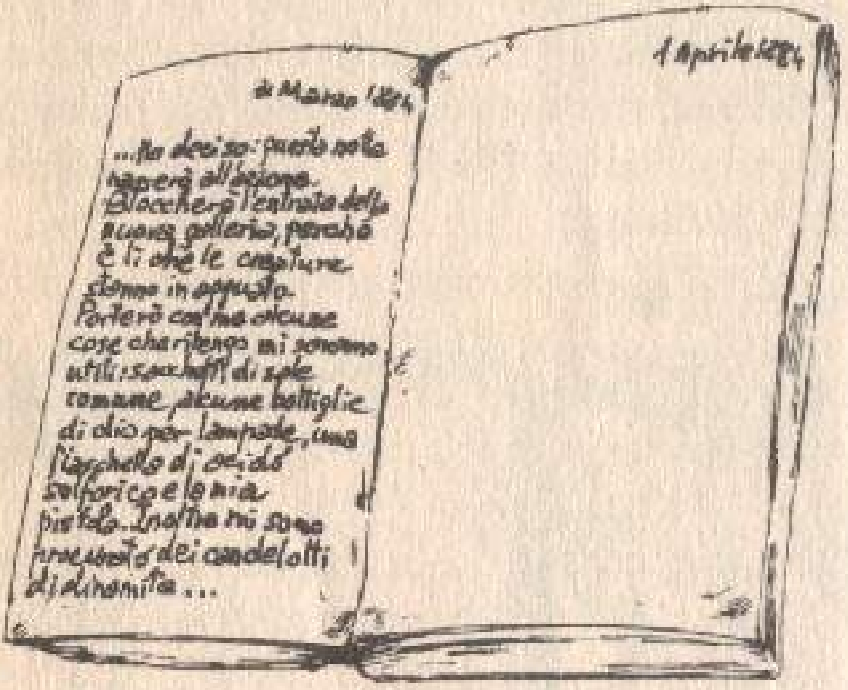
17

Sembra che i singhiozzi del bambino provengano d bordo del ruscello che alimenta la cisterna. Ti tuf immediatamente e risali il corso d'acqua, finché tro il bambino seduto su di un masso.

Sta singhiozzando: «Mi sono perduto . . . perduto».

Che sia un ragazzino del villaggio? Ti avvicini per ab bracciarlo e rincuorarlo, ma la scena cambia impro visamente. Invece di un fanciullo, stai toccando la pe le viscida di una disgustosa creatura.

Vai al **39**.



Marzo 1884

...Ho deciso: questa notte passerò all'azione. Bloccherò l'entrata della nuova galleria, perché è lì che le creature stanno in agguato. Porterò con me alcune cose che ritengo mi saranno utili: sacchetti di sale comune, alcune bottiglie di olio per lampade, una fiaschetta di acido solforico e la mia pistola. Inoltre mi sono procurato dei candelotti di dinamite...

1 Aprile 1884

18

La lama guizza, ti sfiora il collo e si pianta a terra ne l'erba. Cogli l'occasione per slanciarti fulmineo cont l'avversario. Utilizzando la Tavola di Combattiment misura la tua Forza contro quella del folle (7).

Se vinci, vai al **40**.
Se perdi, vai al **107**.

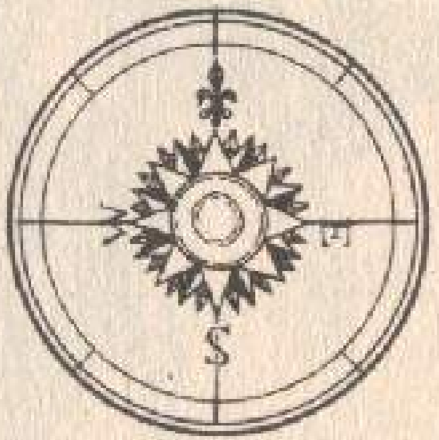
19

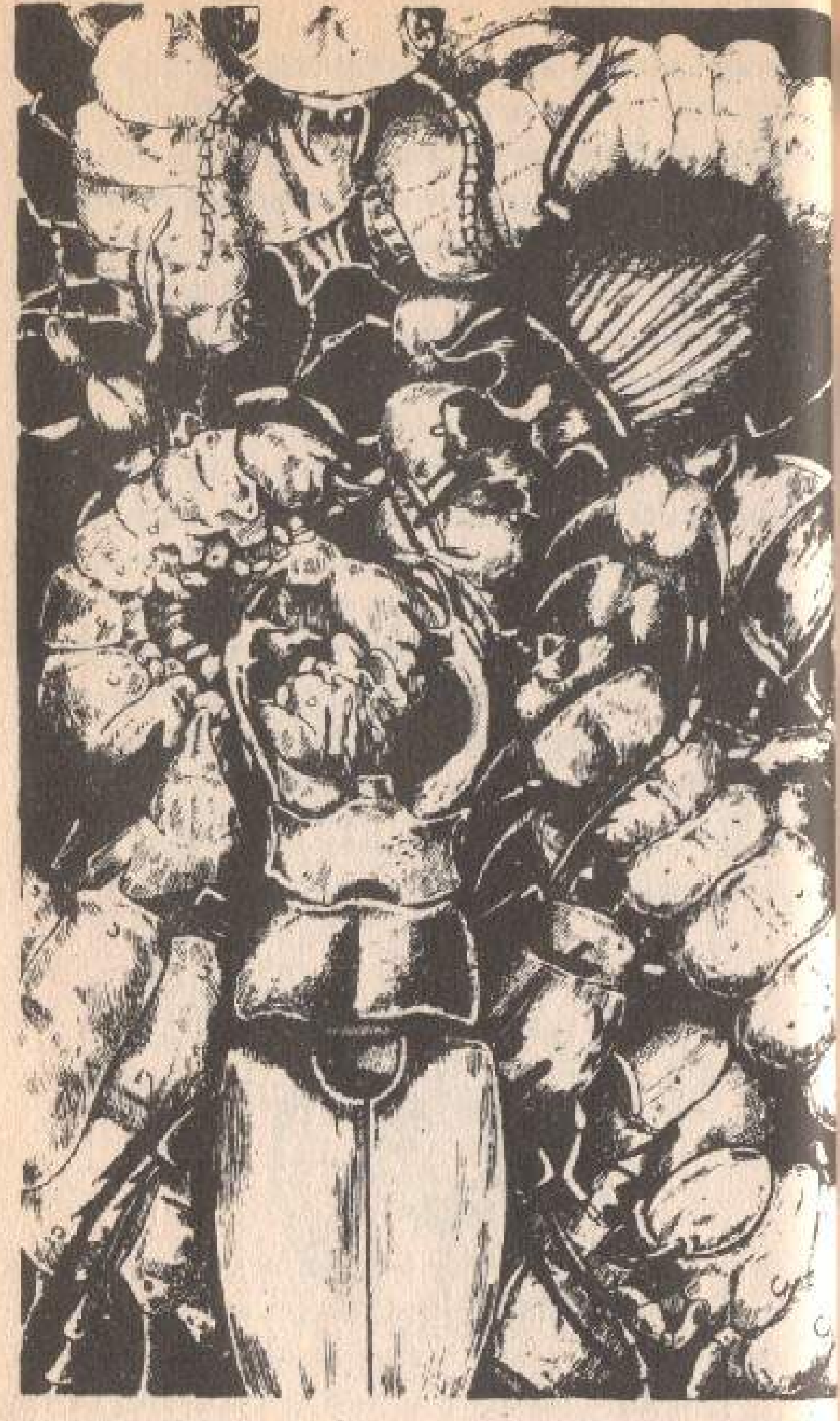
Usciti da Corris la strada si inerpica lungo un versante della valle. A destra il pendio è già nell'ombra. Dai un'occhiata all'orologio e vedi che sono le cinque e mezzo: in quell'attimo, con uno scossone, il carro si ferma ad un incrocio.

«Ecco, vi devo lasciare qui» dice il contadino, «quella è la strada per Bryn Coedwig, io proseguo diritto». E ti addita un sentiero che conduce ad una serie di colline.

Ringrazi il contadino, scendi e prendi la strada indicata. Intorno a te si apre un paesaggio fatto d'erba alta e robusta e di rocce tormentate dal vento. Procedi costeggiando le colline, ma ad un tratto ti arresti; sotto di te un banco di nebbia, la cui sommità rosseggia al sole, copre la vallata, mentre più avanti la strada percorre una stretta sporgenza che sul lato destro sprofonda nell'oscurità. Ti fai coraggio ed avanzi nella nebbia.

Vai al **35**.





20

Si tratta certamente di un'allucinazione suscitata contro di te dall'alieno. Ci sono degli insetti che passeggiano sulla tua faccia, mentre punti la pistola sull'avversario. Spari e quell'orrore scompare all'istante dal tuo viso. Ora dai prova della tua Abilità, spara quante volte vuoi cancellando dal Registro Personale il numero dei proiettili sparati e calcolando in base alla loro somma complessiva il danno che hanno provocato.

Vai al **90.**

21

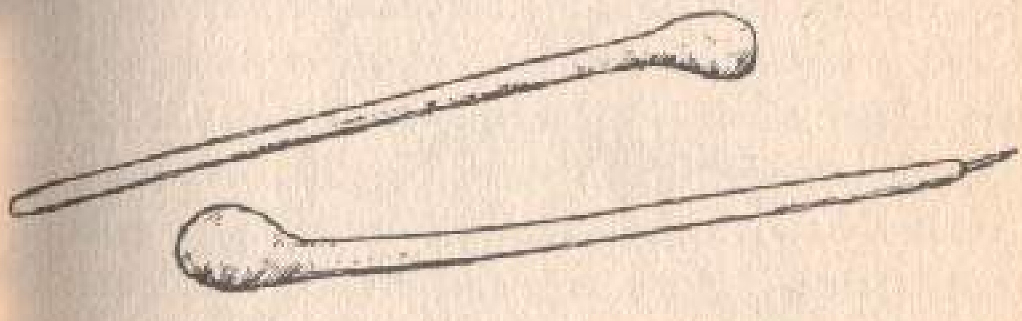
Torni indietro, scendi lungo la galleria e ti ritrovi nella caverna. Qui, scoraggiato ed abbattuto, segui la parete verso nord.

Vai al **336.**

22

Punti freddamente la pistola. Decidi quanti colpi vuoi sparare, li sottrai dal Registro Personale e calcoli il danno che provocano complessivamente.

Vai al **15.**



23

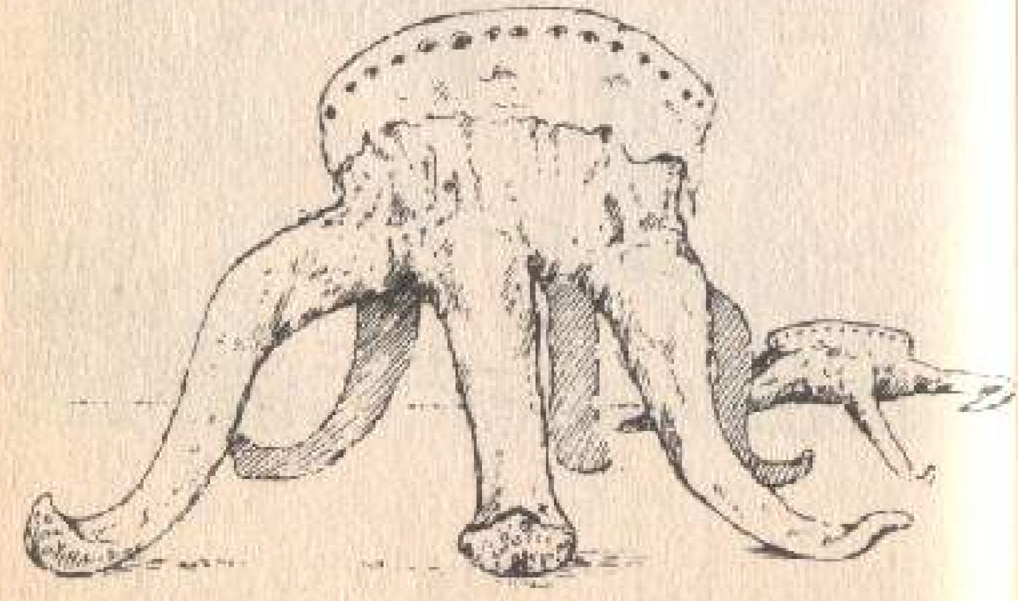
Scivoli di lato strappando la picca dalla mano schel
trica del cavaliere, che con un grido rabbioso si riun
sce ai suoi fratelli. Così hai conquistato una nuov
arma. Cancella la lancia di Myriddin dal Registro Pe
sonale ed inserisci al suo posto il dato seguente: -/
Quando vorrai usare la picca, dovrai mettere alla pro
va la tua Abilità. Ogni volta che riuscirai a colpire u
avversario, potrai togliere dalla sua Resistenza 4 pun

Vai al **14.**

24

Urlando ti slanci fuori del tuo nascondiglio e ti a
venti contro l'umanoide più vicino, la cui Resistenz
vale 12. Puoi cercare di colpirlo 2 volte.

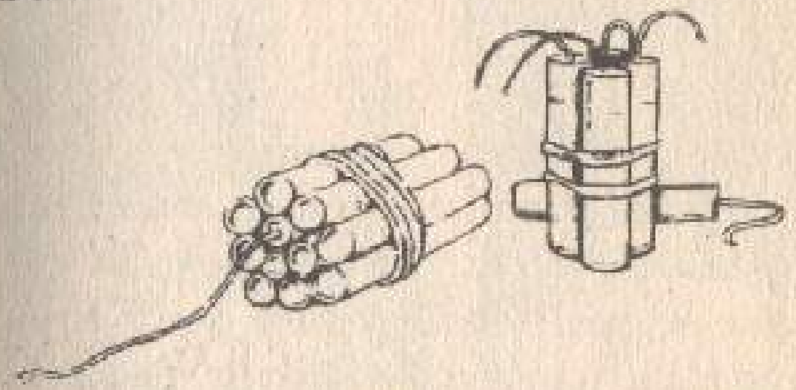
Se riesci ad ucciderlo, vai al **63.**
Se sopravvive, vai al **2.**



25

Raccogli l'elmetto e inorridisci: palpita! Con gesto deciso te lo poni in capo e, mentre ondate di energia cominciano a bombardare la tua mente, l'elmetto si modella aderendo ai contorni del tuo viso. Ti senti diventare sempre più fiacco, finché scivoli a terra, mentre una serie di immagini tremolanti si susseguono in dissolvenza, come in un bizzarro filmato. Il ritmo delle sequenze diviene sempre più veloce, facendoti sussultare violentemente.

Vai al **7.**



26

«Il mutante?» Myriddin sembra imbarazzato. Allora gli racconti dell'incontro e della lotta con quella strana creatura, mentre lui ti ascolta molto attentamente.

«Queste valli sono tormentate da molti mali. Il loro focolaio è qualcosa di orribile che vi è rimasto sepolto fin dall'alba dei tempi. Un orrore che è servo di un orrore supremo: la Grande Oscurità, una potenza che sta in agguato ai confini del nostro mondo e che è sempre in procinto di distruggerci. È inevitabile che una forza così maligna attragga altre forze e manifestazioni misteriose. Bada a tutti quelli che incontri!»

Myriddin tace e china il capo in ascolto. «Sbrighiamoci, è cominciata la caccia!»

Vai al **147.**

27

Mentre stai annaspando, ti accorgi che uno strano cristallo è incastrato tra due lastre di ardesia. Quando finalmente esci dall'acqua, stringi tra le mani un prisma trasparente che brilla di una luce interna. Osservi affascinato questa scoperta, ma vieni interrotto bruscamente da una lastra d'ardesia che, sfiorandoti il braccio, si infrange al suolo. Spaventato guardi in su e vedi un mutante che con il volto contratto dall'odio impugna un frammento di ardesia acuminato.

Vai al **9.**

28

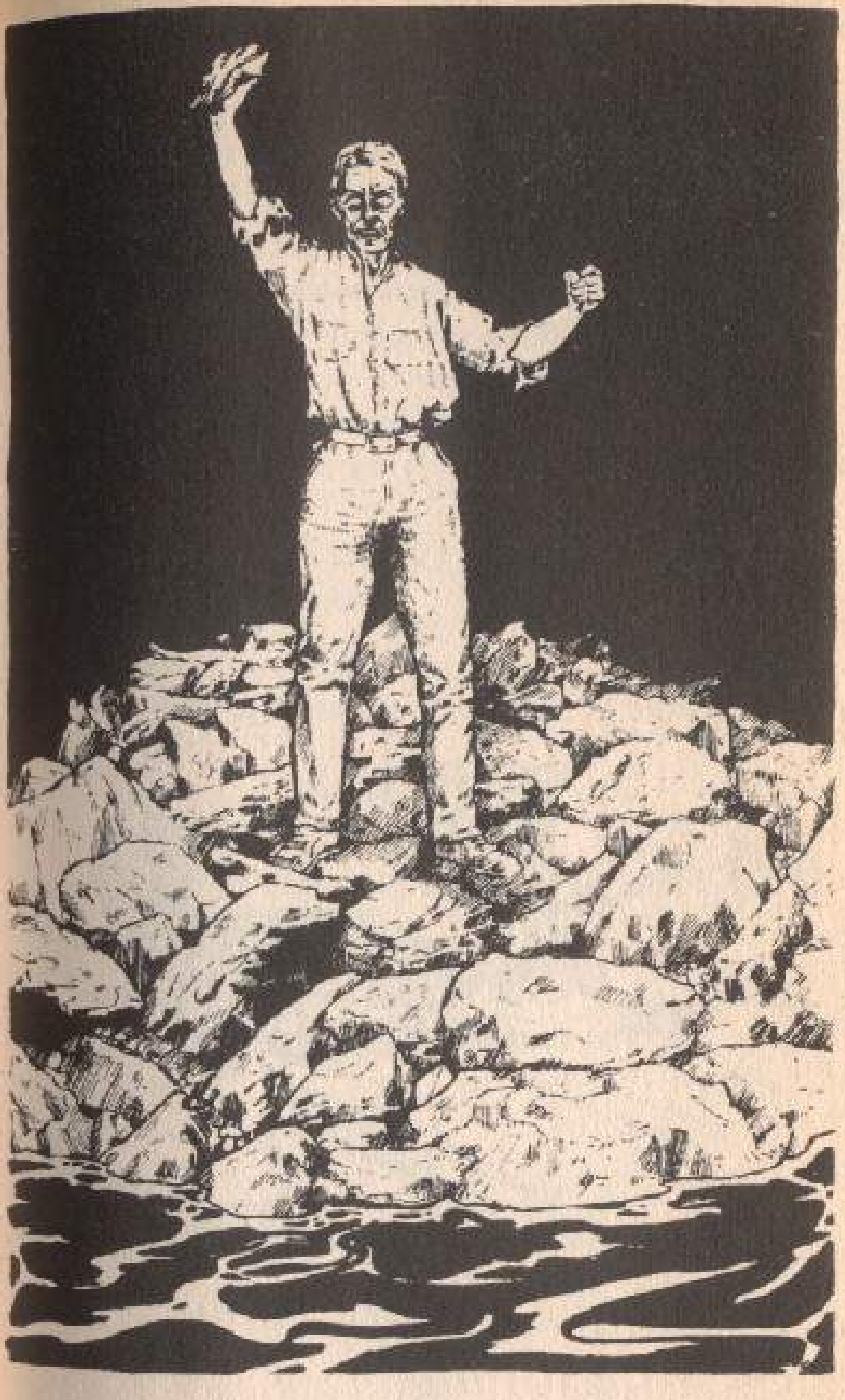
Cerchi salvezza correndo lontano dai dirupi e dall'acqua tumultuosa, mentre, come in un incubo, una pioggia di orrende creature cade intorno a te. Con gesti frenetici le schiacci sotto i piedi e con le mani, e intanto continui a correre, a correre, finché i dirupi sono lontani e ti sei liberato da quella pioggia spaventosa.

Vai al **6.**

29

Il pugnale ti penetra in gola e muori con un grido strozzato. Questa è la fine della tua avventura.

GEO HINDLEY
1875

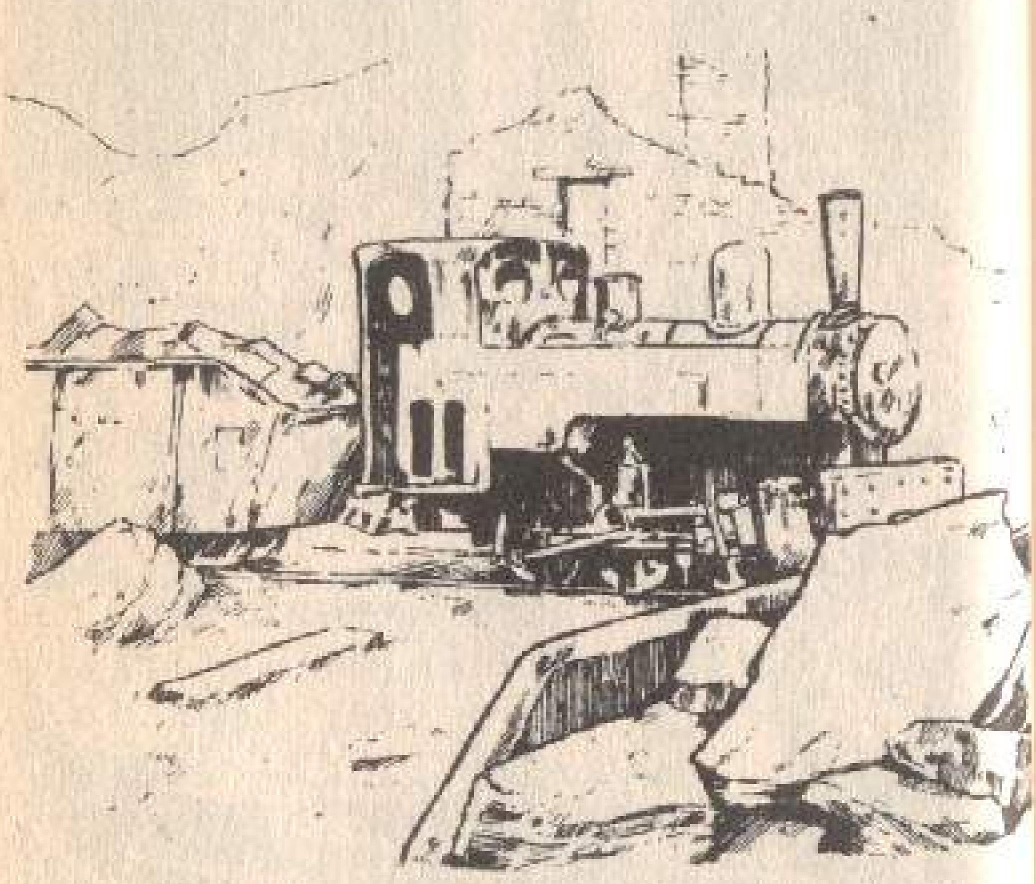


30

Sgusci dal tuo nascondiglio e balzi sul treno, poi cerchi di raggiungere il carrello di coda. Lo sganci e lo vuoti delle lastre di ardesia perché gli abitanti del villaggio possano trovarvi posto. Infine blocchi le ruote del carrello con un pezzo di ardesia.

Hai appena finito, che ti senti scuotere da un brivido gelato lungo la schiena e i capelli ti si rizzano in testa. Da dietro il carrello intravedi un alieno che, quasi in volo attraverso la cava di pietra, avanza verso gli abitanti del villaggio.

Vai al **51.**



31

Dopo averne discusso, decidi di visitare la miniera mattino seguente.

Petrie-Smith ti augura la buona notte e ti lascia solo, mentre tu rimani alzato a sbrigare ancora una faccenda importante: ricaricare la pistola. Segna 6 pallottole sul Registro Personale.

Fatto questo, crolli sul letto in un sonno ristoratore che ti fa ricuperare metà della Volontà e della Resistenza perdute durante il giorno. Sistema nel Registro Personale i nuovi punteggi e vai al **56.**

32

Per ogni getto di fango che ti colpisce, togli 4 punti alla tua Volontà.

Confronta la sua Forza (12) con la tua, usando la Tavola di Combattimento.

Se perdi vai al **159.**

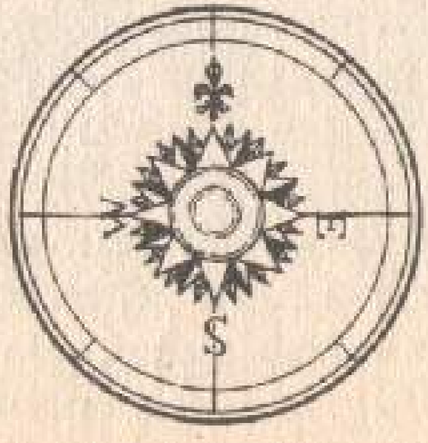
Se vinci puoi tentare di sfuggire al mostro. Vai al **53.**

33

Con uno sforzo disperato cerchi di colpirlo con il bastone.

Se lo uccidi, vai al **63.**

Se sopravvive, vai al **52.**



34

Lo scontro che ti aspetta è molto pericoloso, perché metterà alla prova sia il tuo corpo che il tuo spirito; e non potrai fuggire finché non avrai ucciso i tuoi nemici o essi non avranno ucciso te. Tieni conto che ambedue i cavalieri sono armati di micidiali picche da caccia.

Primo cavaliere:

Volontà 10 Abilità 5 Arma 1/2

Secondo cavaliere:

Volontà 7 Abilità 8 Arma 1/2

Spetta a te colpire per primo; puoi attaccare soltanto un cavaliere per volta, mentre loro ti possono attaccare insieme.

Se la tua Resistenza si riduce a 0, vai al **57.**

Se si riduce a 0 la tua Volontà, vai all'**84.**

Se riesci ad uccidere entrambi i tuoi nemici, vai al **117.**

35

C'è qualcosa di strano e di inquietante in questa nebbia. Si attacca agli abiti rendendo gravoso e lento il passo. Ad ogni movimento si formano magiche scintille rosa e blu intorno al tuo corpo. In qualunque direzione si volga lo sguardo la visibilità non è superiore ad un metro, sicché soltanto lo scricchiolio della ghiaia sotto i piedi ti indica quale sia il percorso del sentiero, e ti evita di cadere nel precipizio sottostante. I piedi si fanno vieppiù pesanti, sei tutto sudato e ti sembra di soffocare, mentre un indescrivibile pulsare, dapprima lento, poi sempre più ritmato e martellante ti travolge: disperato cerchi di tapparti le orecchie e di darti alla fuga, ma i piedi non ti obbediscono. Barcolli e non vedi che il precipizio è proprio lì, alla tua destra. Cerchi di riprendere il controllo su te stesso, lottando contro il diabolico ritmo. La tua Intelligenza deve superare questa prova, o cadrai nell'abisso. Lancia i dadi: se ci riesci vai al **59**, altrimenti vai al **77.**

36

Il pavimento comincia a trasudare un acido vischioso che ti fa cadere in uno stato di oblio. Ormai non sei che il pasto della nave-creatura. La tua avventura finisce qui.

37

Il rumore aumenta sempre più e l'ombra che intravedi attraverso la porta d'ingresso si agita come se qualcuno stesse lavorando alacremente. All'improvviso il mulino comincia a vibrare e alcune assicelle si abbattono come in un turbine su di te. Resti fermo al tuo posto? Vai al **55.** Oppure preferisci andartene? Vai al **66.**

38

Gli vibri due colpi alla testa. Metti alla prova la tua Abilità per vedere se l'hai colpito.

Se ci sei riuscito, vai al **49.**
Se hai fallito, vai al **123.**

39

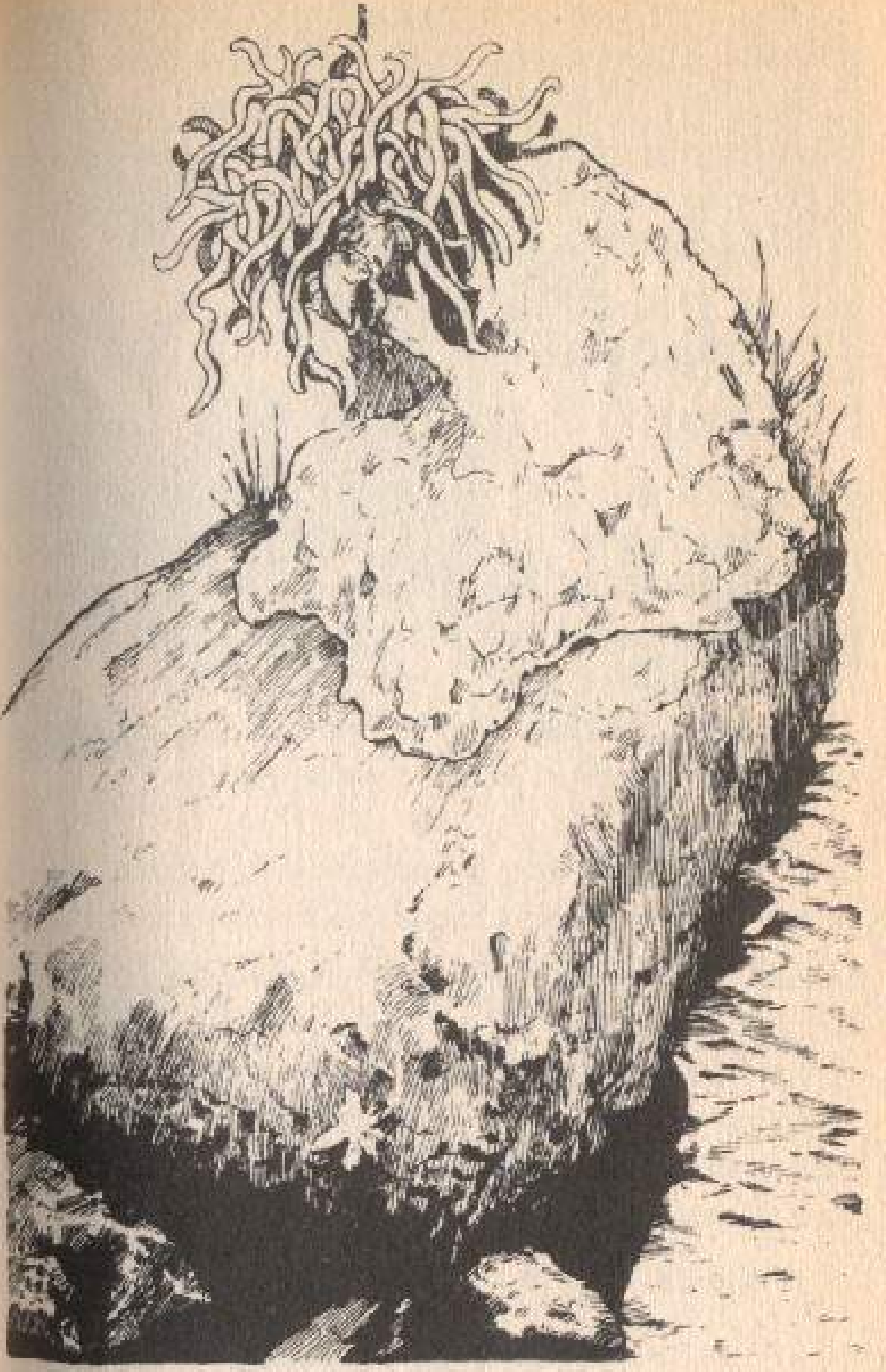
Questa creatura emette ora una massa di tentacoli rossi, tra i quali spicca un pericoloso becco. Il suo corpo tarchiato e bitorzoluto è dotato di una specie di branchie, che aprendosi e chiudendosi emettono suoni simili alla voce di un fanciullo.

«Vieni a giocare? Ti abbiamo atteso tutto il giorno» schiamazza la bestia e subitamente balza verso di te con il suo unico piede da lumacone. Metti alla prova la tua Intelligenza; se fallisci vai al **97.** Se riesci, vai al **112.**

40

Con un grugnito il pazzo rotola sulla schiena e tu afferri il tuo bastone. Ora puoi metter fine a questa lotta.

Vai all'**8.**



41

L'involucro si spacca sulla schiena della creatura che per un attimo continua ad avanzare, poi comincia a contorcersi con il corpo avvolto di scintille fosforescenti. Gioca due dadi per vedere di quanto si è indebolito questo ripugnante obbrobrio.

Poi, se vuoi finirlo, vai al **15.**

Se invece preferisci fuggire, vai al **53.**

42

L'umanoide è a terra accanto al carro. Ti chini su di lui: sembra che ti stia osservando con i suoi sinistri occhi gialli, e senti un terribile fetore emanare dal suo corpo. Un enorme fungo bianco l'ha corroso, come fosse lebbra!

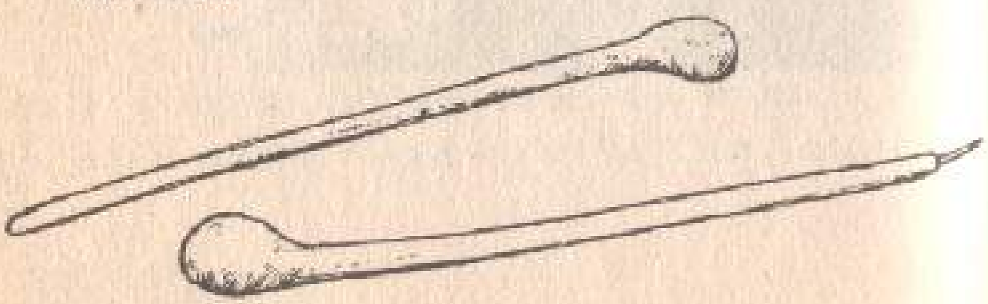
Vincendo il ribrezzo ti dirigi verso la galleria e, procedendo verso est, ti addentri nella miniera.

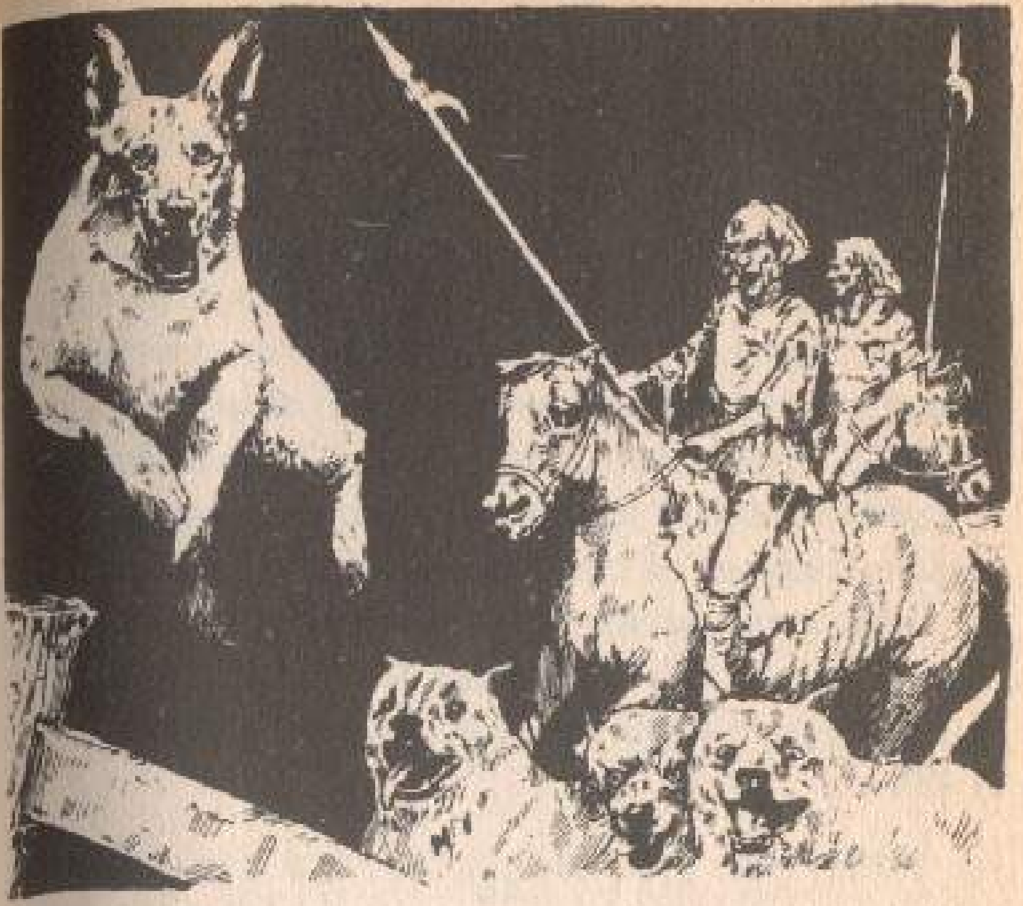
Vai al **138.**

43

Decidi di scendere lungo una stretta galleria. Ma all'improvviso, sopra di te, da una fessura triangolare appare uno spiraglio di luce e un po' d'aria fresca ti accarezza il volto. Ti arrampichi verso l'apertura e ti ritrovi sulla collina sopra Bryn Coedwig. Scendi e ritorni a casa di Petrie-Smith.

Vai al **10.**





44

I cani cercano di azzannarti le gambe, mentre i cavalieri ti circondano. Uno di essi all'improvviso ti carica, puntandoti contro la picca per infilzarti. La tua sola speranza di salvezza è quella di riuscire ad afferrare la picca con le mani, mentre il cacciatore ti assale. Devi provare la tua Abilità.

Se vinci vai al **23.**

Se fallisci, vai al **5.**

45

Alzi lo sguardo verso il soffitto. L'impressione è quella di trovarsi nella gabbia toracica di una gigantesca creatura. I suoni ed i mormorii che giungono al tuo orecchio non hanno nulla di meccanico, ma sembrano provenire da cose semiviventi. Dei cavi, simili a vene,

si ritraggono al tuo tocco mentre esplori la stanza. Prismi di enormi dimensioni, connessi a tessuti viventi, irradiano una gamma di colori che ad un tratto illuminano il corpo disteso di un altro essere umano.
Si direbbe che questo sia morto durante qualche mostruoso esperimento. Uno strano oggetto molle e carnoso, a forma di elmo, collegato ad un prisma mediante un cavo venoso, giace accanto al suo capo.
Qual è il significato di tutto questo? Ti guardi intorno cercando di capire la funzione di quell'accozzaglia orribile e confusa che riempie la stanza. Poi il tuo sguardo viene attratto nuovamente da quell'incredibile congegno. Provi a calzare in testa l'elmetto carnoso? Vai al **25.** Oppure fuggi da questo folle laboratorio? Vai al **184.**

46

Le tue mani non riescono a far presa sulle lastre viscide. Scivoli e le nere acque si richiudono sopra di te. È la fine dell'avventura.

47

«Nella valle è sepolto un demonio che obbedisce ad un orrore spaventoso: la Grande Oscurità. È rimasto sepolto fin dalla notte dei tempi, ma gli scavi dell'uomo l'hanno dissotterrato ed ora cerca di fuggire!»
Myriddin tace e drizza la testa in ascolto. «Dobbiamo affrettarci, la caccia è vicina!»

Vai al **147.**

48

Davanti a te l'acqua nera della cisterna ribolle di ripugnanti larve dal corpo segmentato, che si dibattono e si contorcono facendo echeggiare il lago di strani schiocchi e sibili. Devi resistere a questa prova con l'Intelligenza. Se fallisci, perdi 2 punti di Volontà.
Sconvolto cerchi di allontanarti, quando qualcosa ti cade sulla spalla. È una coda luccicante che si flette e scatta sferzandoti una guancia. Serri i denti cercando di reprimere un dolore lancinante: hai perso 2 punti di Volontà. Ti scrolli di dosso quella creatura, mentre molte altre cominciano a cadere dall'alto.

Vai al **28.**

49

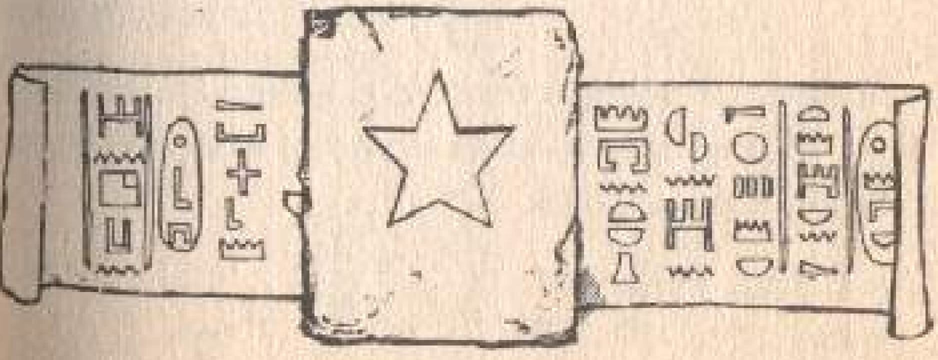
Miri alla testa e lo colpisci di lato, causandogli un danno di altri 3 punti.

Se sei riuscito ad ucciderlo, vai al **325.**
Se è rimasto vivo, vai al **162.**

50

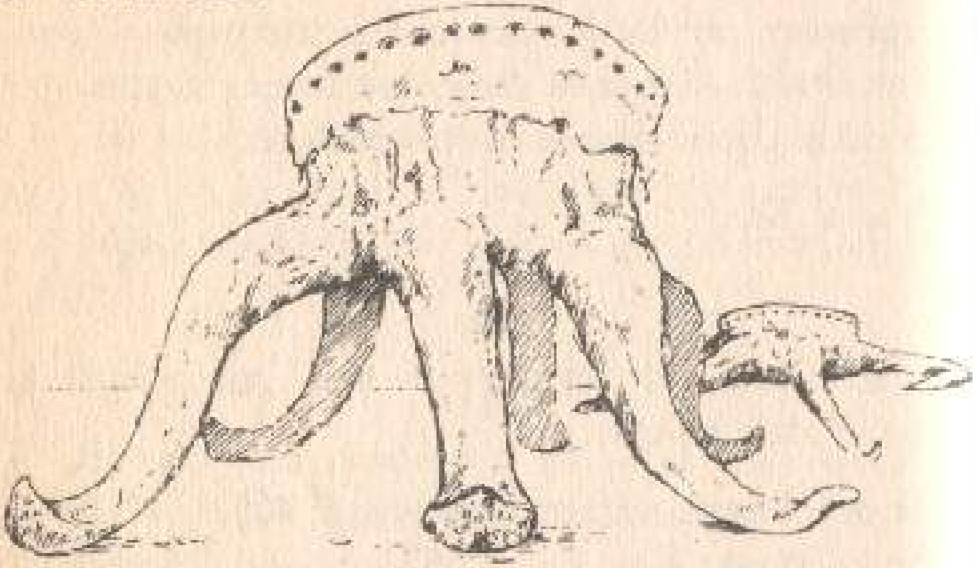
Spieghi a quell'individuo di essere stato inviato da Petrie-Smith, ma egli ignora le tue parole e avanza verso di te, poi con un grido folle ti balza addosso.

Vai al **130.**



51

Il suo corpo è coperto di tentacoli neri e arancio che vibrano per l'eccitazione. Gli abitanti del villaggio avanzano in gruppo verso il mostro, meccanicamente, succubi dell'alieno! Devi combatterlo e liberare quella gente. Ti slanci verso di lui per sbarrargli la strada. Estrai la pistola? Vai all'**11.** Userai la dinamite? Vai al **267.** O vibrerai contro di lui la bacchetta del guerriero? Vai al **323.**



52

L'umanoide cerca di assestarti un vigoroso pugno. Metti alla prova la tua Abilità. Se ti colpisce, perdi 2 punti di Resistenza.

Se questa si riduce a zero, vai all'**85.**
Altrimenti vai al **33.**

53

La creatura sta proprio fra te e la galleria. Devi saltarle oltre, o comunque usarla come gradino di passaggio. Prova la tua Abilità.

Se fallisci, vai al **99.**
Se ce la fai, vai al **79.**

54

Aspetti, appollaiato sul mucchio di pietre, che la marea cali. Poi aiuti i valligiani a tornare a Bryn Coedwig.

Vai al **168.**

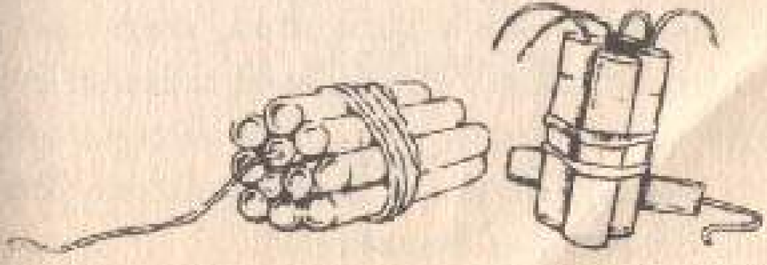
55

Cerchi di spostarti un po', mentre scintille di fuoco cadono attraverso i rami. Con la lancia stretta in pugno osservi le rovine del villaggio che appaiono a tratti in un cupo lampeggiare, mentre un grido terribile squarcia l'oscurità.

Vai al **235.**

56

Ti svegli di soprassalto con una sensazione di disagio. La stanza è totalmente al buio e devi cercare a tentoni il tuo orologio, ma poi ti ricordi che non funziona. Intorno, la casa è immersa in un profondo silenzio, interrotto solo da un lieve rumore, come se qualcuno stesse grattando alla finestra. Balzi dal letto appena in tempo per scorgere una faccia deturpata che ti osserva dai vetri. Ti avvicini, li pulisci dalla condensa e guardi fuori. Una bianca e fitta nebbia copre il suolo, ma non c'è neppure l'ombra di un passante, solo gli arbusti del giardino che si ergono come nere sentinelle. Esci immediatamente? Vai al **78.** O controlli prima la casa, per sicurezza? Vai al **96.**



57

Uno dei cacciatori schiva abilmente la tua lancia e ti colpisce violentemente al petto. E mentre ti sibila: «Unisciti a noi!» ti senti venir meno. Ormai sei diventato anche tu un'anima perduta, costretta a vagare per le lande desolate del tempo. Qui termina la tua avventura.

58

Hai perso 2 punti di Volontà, ma non sei ancora sconfitto e sei in grado di affondare la lancia in quell'ombra bestiale. I suoi tentacoli lasciano la presa, contorcendosi al morso della lama, mentre tu continui a colpire e a colpire finché i tentacoli si agitano sempre più debolmente e l'ombra precipita in preda all'agonia, si affloscia e si dissolve. Quando finalmente ritorni verso la quercia, ti accorgi che il fuoco si è spento.

Vai al **150.**

59

Disteso sul bordo del precipizio, madido di sudore, solo adesso ti accorgi che il ritmo dei colpi si sta affievolendo e che non si tratta altro che del pulsare amplificato del tuo cuore.

Vai al **134.**

60

Non ti rimangono altri colpi da sparare? Allora vai al **250.** Se invece ne hai a sufficienza, spara uno o due colpi contro il mutante che tenta di rialzarsi. In questo caso metti alla prova la tua Abilità ad ogni colpo. Ad ogni tiro riuscito, sottrai i punti totalizzati (lanciando 2D) dalla Resistenza del mutante.

Se rimane ucciso, vai al **240.**

Se lo manchi o se sopravvive, vai al **250.**

61

Hai una sola possibilità di annientarlo: assestargli un buon colpo con il bastone, ma ti ci vuole Abilità. Se ce la fai, vai all'**8.** Se fallisci, il pazzo ti assale con il pugnale. Segna i dati sul Registro Personale: Forza 7, Resistenza 7, Abilità 7, Arma (pugnale) 4/-. Il folle ti attacca per primo, tu rispondi a tua volta e procedete così fino alla vittoria dell'uno o dell'altro. Se vinci tu, vai all'**8.** Se perdi la tua avventura finisce qui.

62

Sgusci fuori dal tuo nascondiglio, lasciandoti scivolare dalla parte anteriore della locomotiva fino a terra e corri verso gli abitanti del villaggio. Sono un gruppo sparuto che avanza con le braccia penzolanti e lo sguardo assente, fisso nel vuoto: sembrano in stato di ipnosi. Peggio, alcuni di essi mostrano tracce evidenti di un'orribile mutazione dovuta all'esposizione ai raggi della nave vivente. Come farai a salvare questi zombi? Stai pensando disperatamente ad uno stratagemma quando, con un brivido di orrore, ti accorgi che un alieno avanza volteggiando verso di te.

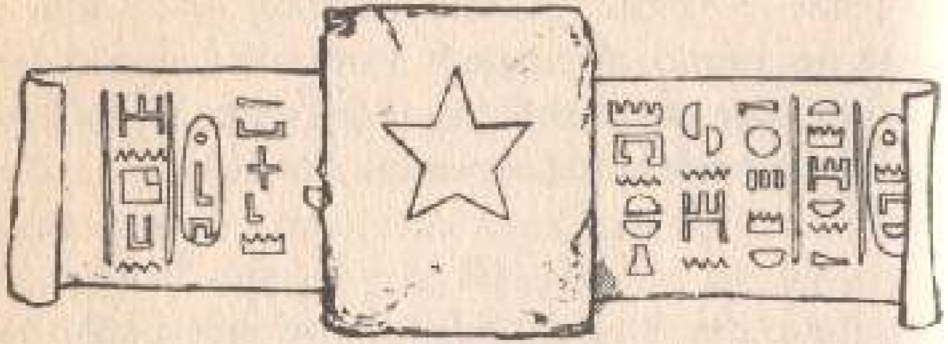
Vai al **51.**

Geo Hindlett
1875

63

Dopo aver eliminato il primo umanoide vai in cerca del secondo, ma questo dev'essere fuggito nel buio. Così ti ritrovi da solo con un cadavere.

Vai al **42.**



64

Cautamente estrai dalla sacca il pacchetto, e ti viene per un attimo l'idea che sarebbe meglio avere dei lombrichi contro questa creatura di fango. Prova la tua Abilità.

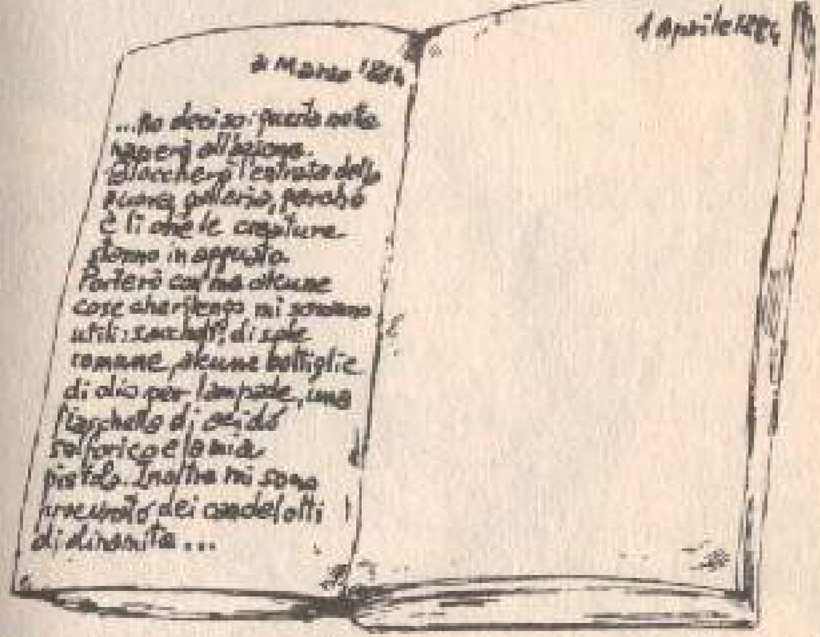
Se ce la fai, vai al **41.**
Se fallisci, vai al **4.**

65

Dalla cima della collina scorgi in lontananza una grande distesa d'acqua. È probabile che questa sia il grande serbatoio che alimenta il villaggio e dà energia alle macchine nelle cave.

Per raggiungere l'invaso è necessario camminare lungo il sentiero paludoso che corre tra delle rocce a strapiombo alla tua sinistra, e scure acque alla tua destra. Ad ogni passo il terreno sprofonda e l'impronta lasciata si riempie d'acqua. Avanzare è molto faticoso, perciò ti fermi un attimo a guardare oltre il serbatoio verso le colline più a sud.

Vai al **48.**



31 Marzo 1884

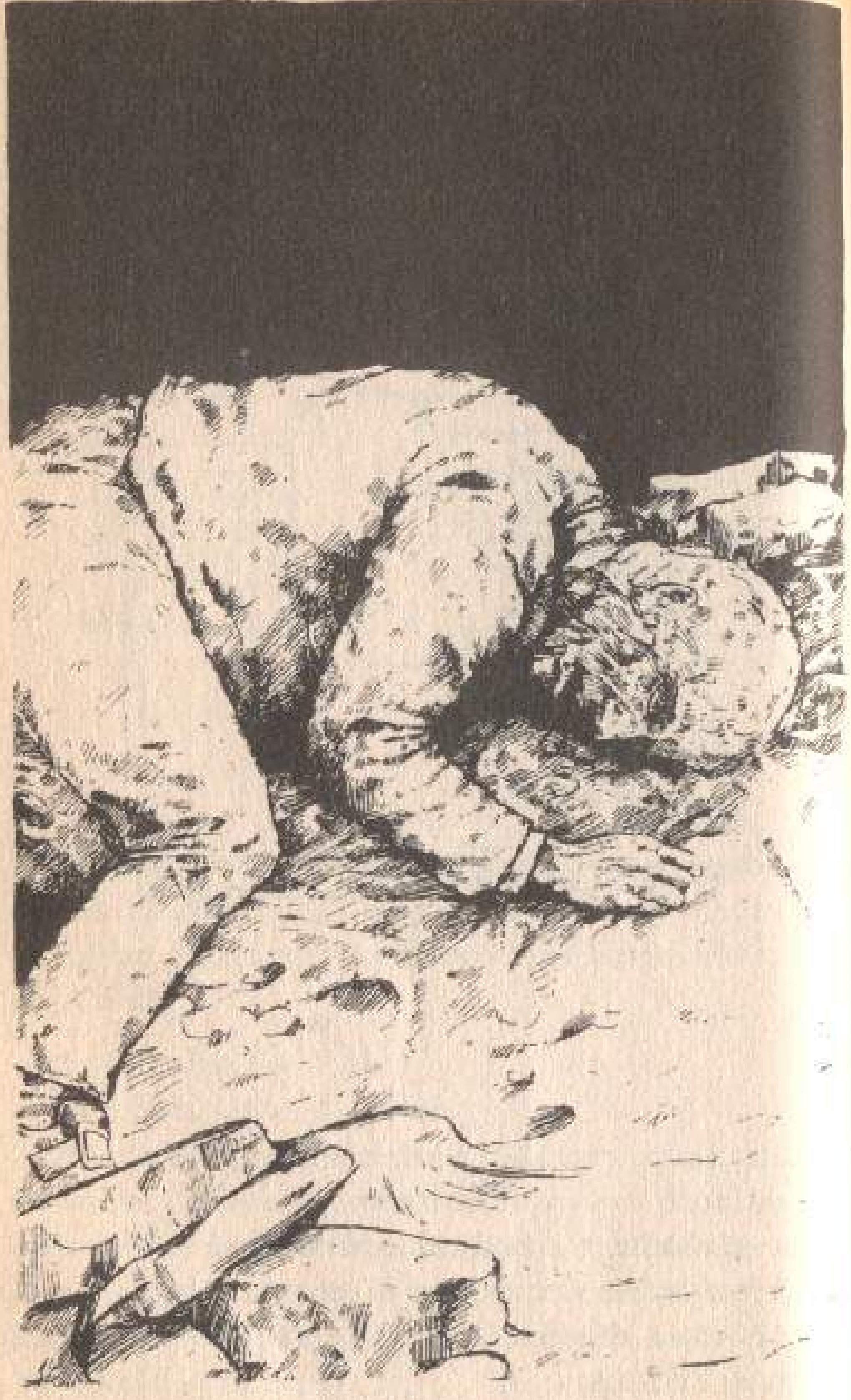
...ho deciso: questa notte
passerò all'azione.
Bloccherò l'entrata della
nuova galleria, perché
è lì che le creature
stanno in agguato.
Porterò con me alcune
cose che ritengo mi saranno
utili: sacchetti di sale
romane, alcune bottiglie
di olio per lampade, una
fiaschetta di acido
solforico e la mia
pistola. Inoltre mi sono
procurato dei candelotti
di dinamite...

1 Aprile 1884

66

Quatto quatto cerchi di allontanarti, mentre una pioggia di fuoco ti scoppietta intorno. L'aria si riempie di risate sataniche, che però cessano al fragore di un tuono: allora le luci si spengono e rimani nel buio più totale. A causa del fuoco che ti ha colpito hai perso 2 punti di Resistenza.

Se questa si riduce a 0, vai al **171.**
In caso contrario, vai al **235.**



67

L'acqua schiumosa ti travolge e poi ti sommerge. Quando riaffiori vieni sbattuto contro un mucchio di detriti e cerchi affannosamente di aggrapparti alle rocce scivolose e taglienti.

Sottrai alla tua Resistenza 4 punti, e se questa si riduce a 0 vai al **46.** Altrimenti vai al **27.**

68

Disteso davanti a te c'è un altro essere umano. Gli corri accanto, lo guardi e vedi che si tratta di un uomo di mezza età, morto. La faccia è orribilmente annerita, come se fosse morto per asfissia. Ma un po' alla volta la verità si fa strada e capisci che quello è il corpo mummificato di un uomo morto molti anni addietro. I capelli sono secchi e fragili, la pelle del cranio tesa e sottile come carta e le labbra semiaperte in un ghigno infernale.

Il corpo giace riverso su un fianco e con il braccio disteso, puntato in avanti verso sud-ovest. La foggia degli abiti sembra della fine del secolo XIX. Dopo una breve, ma necessaria perquisizione, trovi un orologio da taschino d'argento con inciso sul coperchio: Geo Hindlett 1875. Se vuoi conservare l'orologio, come macabro ricordo, annotalo nel Registro Personale.

Arrivi alla conclusione che il signor Hindlett doveva essere stato ferito gravemente durante un'esplorazione delle cave ed era morto, completamente solo, forse mentre tentava di trovare una via d'uscita da quel labirinto.

Vai al **43.**

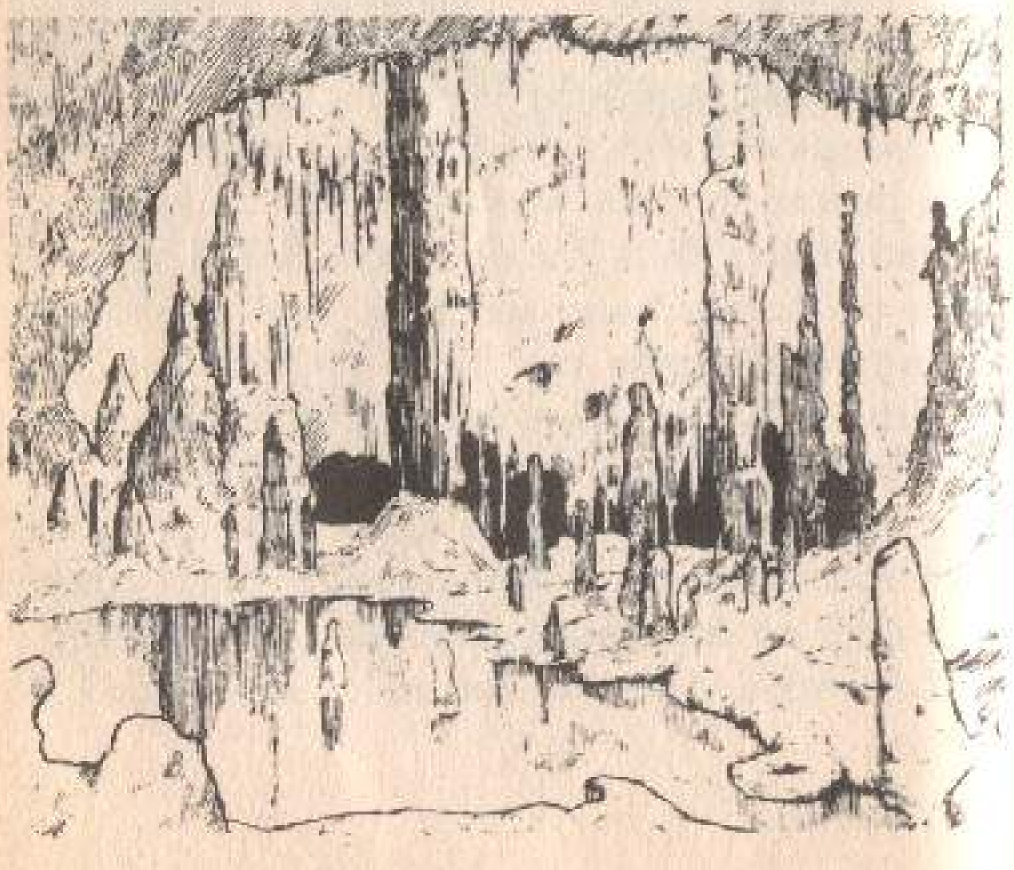
69

Sei deciso a portare fino in fondo questa lotta; afferri il tuo bastone con ambedue le mani e ti slanci contro il mutante cercando di colpirlo con la punta di ferro. In questo modo ad ogni colpo infliggi al tuo nemico un danno di 5 punti. Metti alla prova la tua Abilità.

Se uccidi il mutante, vai al **357.**
Se lo colpisci, ma sopravvive, vai al **368.**
Se perdi vai al **377.**

70

Un brulichio terrificante di miriadi di pungiglioni e di mascelle di insetti ti torturano il volto. Incapace di resistere a questo tormento ti precipiti urlando fuori della miniera, dove gli alieni ti atterrano e ti uccidono. Qui termina la tua avventura.



71

Ti trovi avvolto dalla misteriosa luce della caverna e da un vento caldo ed umido, stranamente innaturale, che lambisce appiccicoso il tuo volto e ti frena i movimenti. Batuffoli di polvere vischiosa ti si attaccano agli abiti per iniziare poi una sinuosa danza che li porta verso il tuo volto, dove cercano la bocca e tentano di penetrare nelle narici. Ti difendi strappandoli con le mani, ma il vento li risospinge inesorabile verso di te.

Intanto lungo le rotaie ondeggia qualcosa di informe che avanza verso il centro della caverna. Vorresti fuggire, ma alla tua sinistra il soffitto è crollato, mentre alla tua destra ci sono dei massi che attraversano il mare di funghi. Aspetti questo nuovo orrore? Vai al **98.** O cerchi di attraversare la caverna passando sopra i massi? Vai al **161.**

72

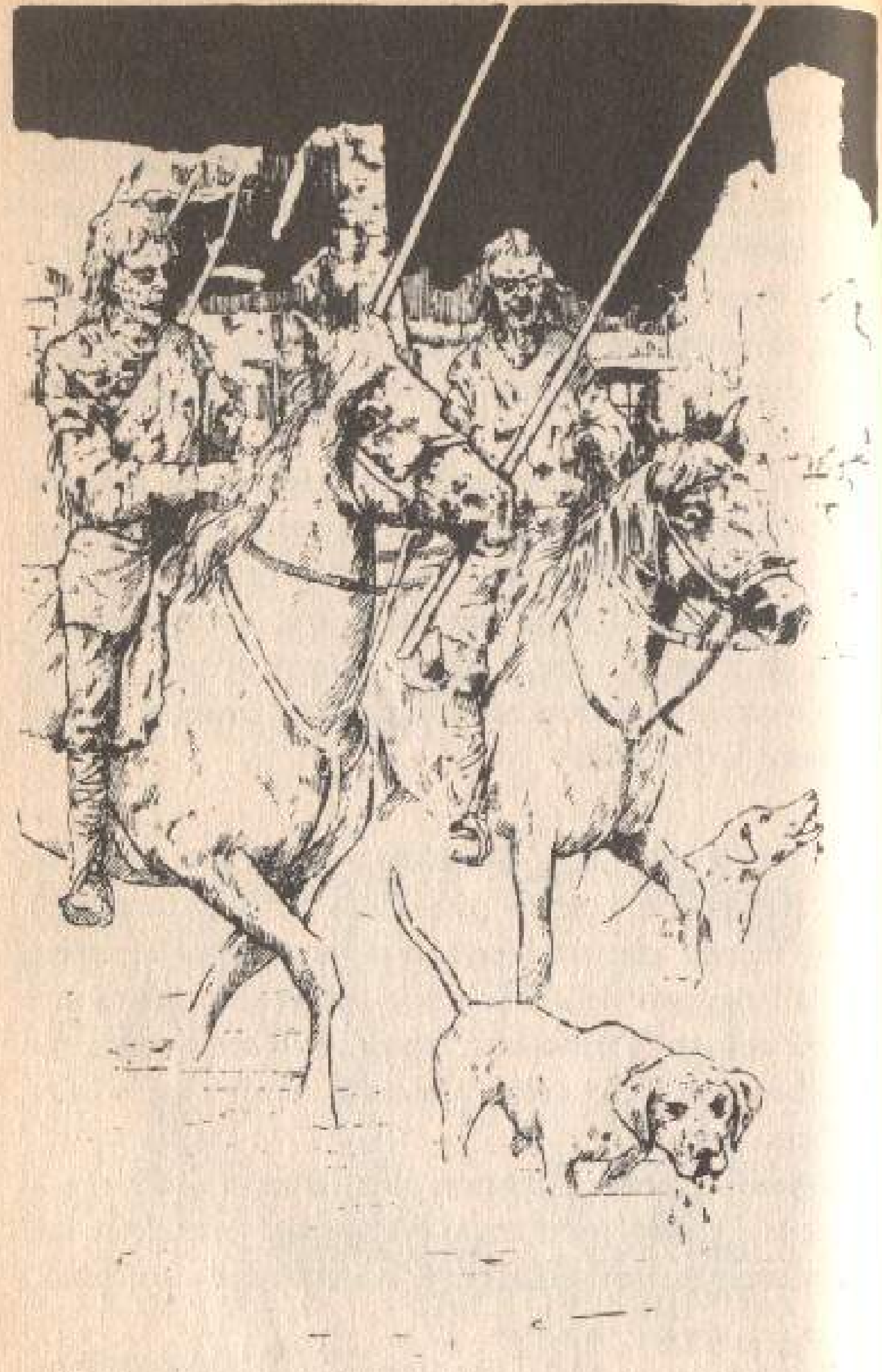
Alla tua destra, a pochi passi dalla strada, corrono le rotaie lucenti che attraversano la cava. Segui le rotaie fino all'ingresso della miniera e qui ti si presenta una strana visione. Tremolante, opaca, la foschia misteriosa copre il soffitto della miniera e sembra quasi illuminarla.

Tenendoti a sinistra, accanto alle pareti di ardesia, entri nella miniera attraverso una sorta di corridoio. Da lontano proviene il rumore di una macchina a vapore.

Vai al **91.**

73

Ti butti su di lui e gli assesti un potente calcio nello stomaco, che lo fa ricadere all'indietro contro la fian-



cata del carrello. Il mutante perde 3 punti di Resistenza. Se con ciò dovesse morire, vai al **325.** Se sopravvive, colpiscilo di nuovo e vai al **38.** Oppure saltagli addosso e vai al **253.**

74

Schizzi fuori dal tuo nascondiglio e ti precipiti verso il vagoncino. L'altro umanoide emette un grido disumano, poi fugge verso l'interno della miniera portando con sé la lanterna. Cerchi di inseguirlo poi ti fermi in ascolto: l'eco dei suoi passi svanisce lontano verso ovest, e tu sei solo con un cadavere.

Vai al **42.**

75

Un vento strano soffia attraverso le finestre vuote delle case, e lontano giunge l'eco dei cavalli che ansimano e si avvicinano sempre più. Ecco, la caccia selvaggia raggiunge il villaggio in un turbinio di cavalli e cavalieri.

I cacciatori hanno un colorito verdastro e portano con sé un fetore di morte e di decomposizione. I cani, pallidi cadaveri, guaiscono ed abbaiano aizzando i corsieri che con gli occhi fissi e pieni di follia si buttano alla carica contro di te. I cacciatori ti fissano freddi e minacciosi e tu ti senti stringere lo stomaco dalla paura.

Vuoi tentare di ripararti in una delle case in rovina? Vai al **100.**

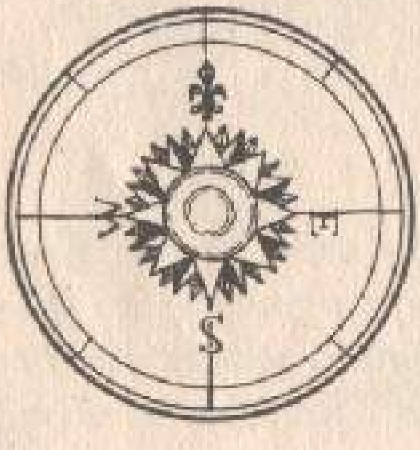
Se invece scegli di resistere, ma hai perso la lancia, vai al **44.**

Se al contrario possiedi ancora la lancia di Myriddin, vai al **14.**

76

Cautamente ti avventuri attraverso questa apertura, procedendo lungo una galleria che ti ricorda poco piacevolmente la gola di un gigante. Il terreno sotto di te è molle e viscido, e un terribile fetore ristagna in quella specie di enorme gabbia toracica. Per alcuni minuti avanzi barcollando attraverso questo orrendo passaggio, che di quando in quando sobbalza, finché arrivi ad uno spiazzo ampio e circolare.

Vai al **45.**



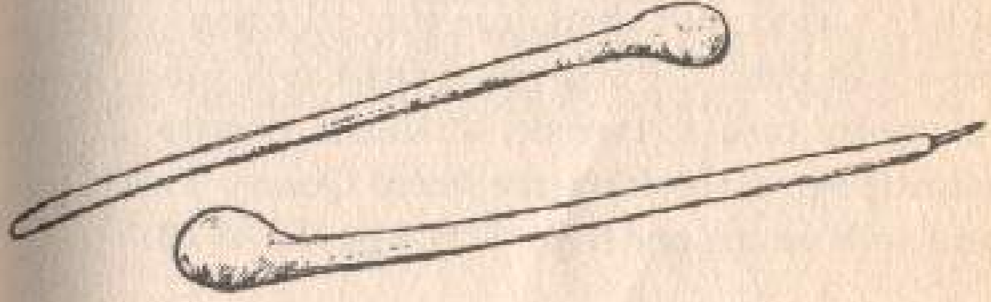
77

Il martellare dei colpi si arresta, ma ti accorgi che ormai stai già precipitando nel baratro. In un ultimo disperato tentativo di arrestare la caduta ti afferri a delle radici che spuntano lungo le pareti di roccia. Prova la tua Forza.

Se vinci vai al **94.**
Se perdi, vai al **113.**

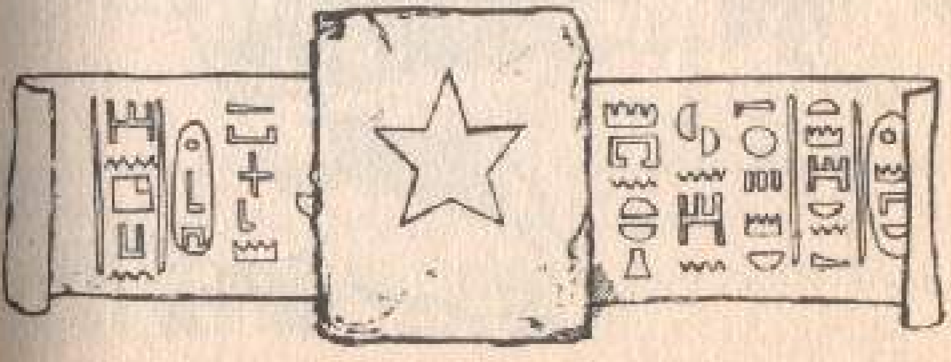
78

Ti infili una vestaglia, afferri la pistola e un po' incerto, attraverso la stanza, vai nel soggiorno. Apri la porta, che dà sull'ingresso ma indietreggi inorridito: dalla finestra dell'ingresso entra volteggiando un'ombra abominevole. Paralizzato dalla paura, ti accorgi che un'altra ombra, più simile ad una forma umana, si unisce alla prima. Intanto qualcuno sta cercando di forzare la maniglia della porta d'entrata. Poi cala un silenzio snervante, interrotto solo dallo sbattere dell'uscio che dal soggiorno porta nella sala da pranzo. Vuoi attendere immobile? Vai al **144.** O vuoi controllare la porta della sala da pranzo? Vai al **265.**



79

Con un salto ti butti sulla creatura, e rimbalzi sulla sua schiena gommosa; poi svelto, fuggi attraverso la galleria e torni all'incrocio. Ora puoi scegliere se proseguire verso sud-est; vai al **200.** Oppure verso nord-ovest; vai al **140.**

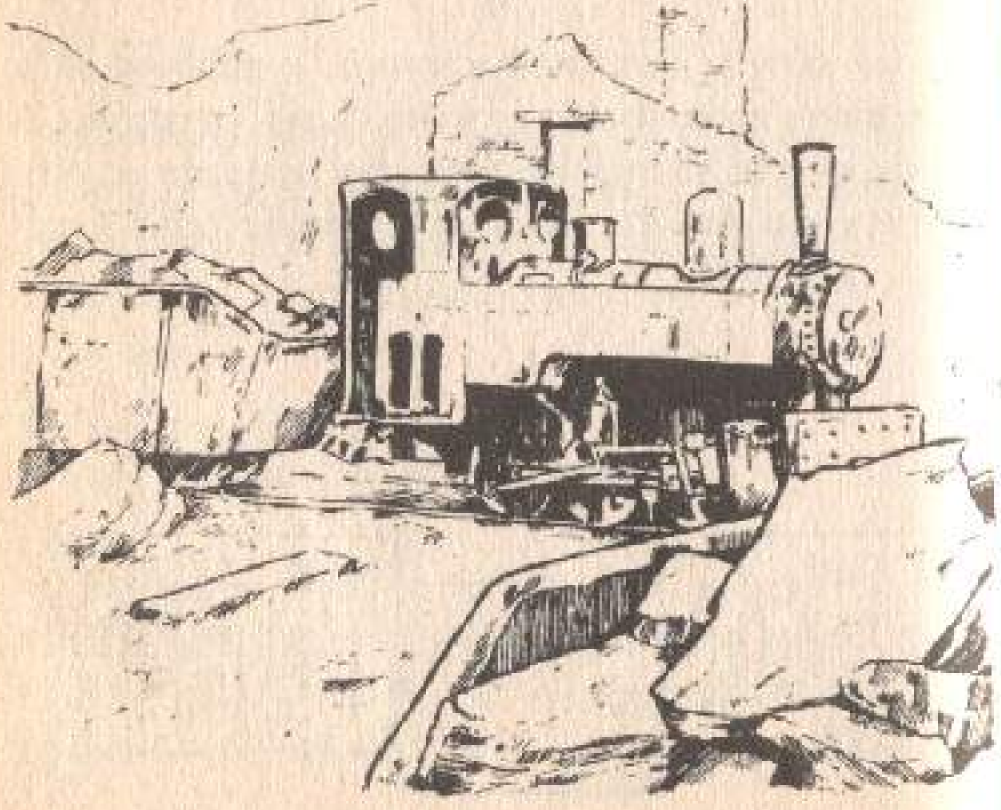


80

Stordito, il mutante si accascia contro la fiancata del carrello. Vuoi colpirlo di nuovo? Vai al **202.** O vuoi provare un altro sistema per eliminarlo? Vai al **69.**

81

Il tempo stringe. Bisogna salvare gli abitanti del villaggio prima che la nave vivente esploda o che le squadre di Petrie-Smith distruggano la miniera con gli esplosivi. Ti si prospettano due possibilità: raggiungere gli abitanti del villaggio e correre via con loro (vai al **62**), o staccare l'ultimo carrello del treno e farci salire i valligiani. C'è una possibilità che il piano riesca; in questo caso il carrello scivolerà, portato dal suo stesso peso, giù dolcemente verso Quarry Valley, proprio sulla strada per Bryn Coedwig. Vai al **30.**



82

La lama del pugnale ti guizza accanto. Hai un'ultima possibilità di sfuggire. Ricorri alla tua Abilità.

Se riesci, vai all'**8.**
Se no vai al **29.**

83

Mentre procedi, il terreno frana sotto i tuoi piedi, e all'improvviso vieni travolto da un'ondata d'acqua. Nel distruggere la miniera Petrie-Smith deve aver fatto saltare la parete posteriore della cava, quella che la divideva dalle acque della cisterna. L'acqua, immessa a velocità pazzesca nella gola, ti trascina con sé in un folle turbinio.

Vai al **67.**

84

Al tuo risveglio ti ritrovi in una stanza sconosciuta, in un letto pulito. Ti alzi, vai alla finestra e leggi un'insegna nella strada sottostante:

Badenfeld House
Clinica per dementi.

Qui ha termine la tua avventura.

85

I due si scambiano qualche parola insensata mentre caricano il tuo cadavere sul vagoncino: la miniera conserverà i suoi oscuri segreti. Qui termina la tua avventura.

86

Rendendoti conto che potrebbe essere una trappola, torni con cautela verso la quercia. Ti volti un attimo, e ti accorgi con terrore che il buio nell'edificio si sta infittendo ed ora esce strisciando verso di te per avvilupparti nelle sue spire. Devi riprenderti facendo ricorso alla tua Intelligenza.

Se riesci, vai al **353.**
Se fallisci, vai al **110.**

87

È un prisma di cristallo, dal cui interno si sprigiona una luce brillante che presto scompare al tuo sguardo. Intanto da lontano sta arrivando Petrie-Smith con la squadra di valligiani. Il tuo primo impulso è quello di nascondere in tasca il prisma; poi con un cenno di saluto ti avvicini, e assieme a Petrie-Smith riprendi la strada per Bryn Coedwig. Lungo il cammino vi scambiate il racconto delle vostre avventure. Segna il Prisma sul Registro Personale.

Vai al **168.**

88

Il tuo destino si compie: perdi la presa e con un grido precipiti nell'abisso. L'avventura è fallita.

89

Questa cosa informe è una specie di grosso uovo, alto più di due metri, largo e tarchiato, senza bocca né occhi. Mentre si muove emette un fischio acuto che supera il rumore delle gocce. Una serie di strani tentacoli gli spunta dal retro e, da due protuberanze sul davanti, schizza un liquido vischioso e acido col quale cerca di colpirti.
La creatura si sta ora ricoprendo del suo stesso muco, poi vedi spuntare una proboscide e capisci che si sta preparando per intrappolarti e digerirti.
Come finirà?

Se vuoi attaccare con il sale, vai al **64.**
Se vuoi sparare, vai al **22.**

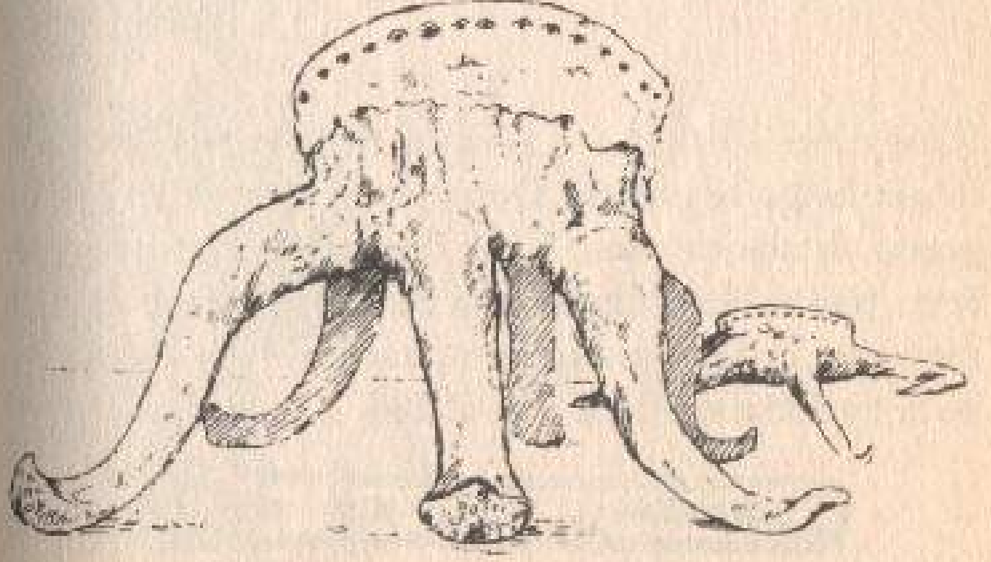
90

L'alieno ha una Resistenza di 12 punti.

Se sei riuscito ad ucciderlo vai al **256.**
Se rimane vivo, vai al **119.**

91

All'improvviso appare una locomotiva che trascina una serie di carrelli carichi di ardesia. È la prima volta, dopo tre giorni, che vedi una macchina in funzione. Ma la tua sorpresa non finisce qui. Mentre te ne



stai acquattato, osservi a pochi metri di distanza un gruppo di contadini e di mutanti che stanno lavorando febbrilmente intorno ad una fenditura della parete. Il volto dei contadini è grigio, cosparso di chiazze verdastre. Essi si muovono come automi sotto il controllo di tre orribili creature tentacolate.
Ad un muto segnale degli alieni, i contadini ed i mutanti si ritirano, cercando riparo dietro le lastre di ardesia sparse nella miniera. Dopo una serie di esplosioni, ambedue i bordi rocciosi della fenditura crollano.

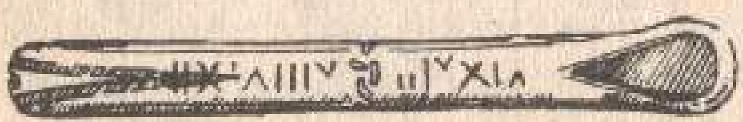
Vai al **120.**

92

Il vagoncino corre a velocità pazzesca, mentre i colpi di dinamite si susseguono incessantemente. Ti tieni ben stretto sul bordo del vagone, da dove scorgi gli alieni ed i loro mutanti che, in mezzo alla polvere provocata dalle esplosioni, si precipitano verso le rotaie per tagliarti la strada. Cosa farai di fronte a questa nuova minaccia? Userai la bacchetta del guerriero? Vai al **114**. Oppure speri che la velocità del vagone sia sufficiente per travolgere la barriera di quelle creature? Vai al **193.**

93

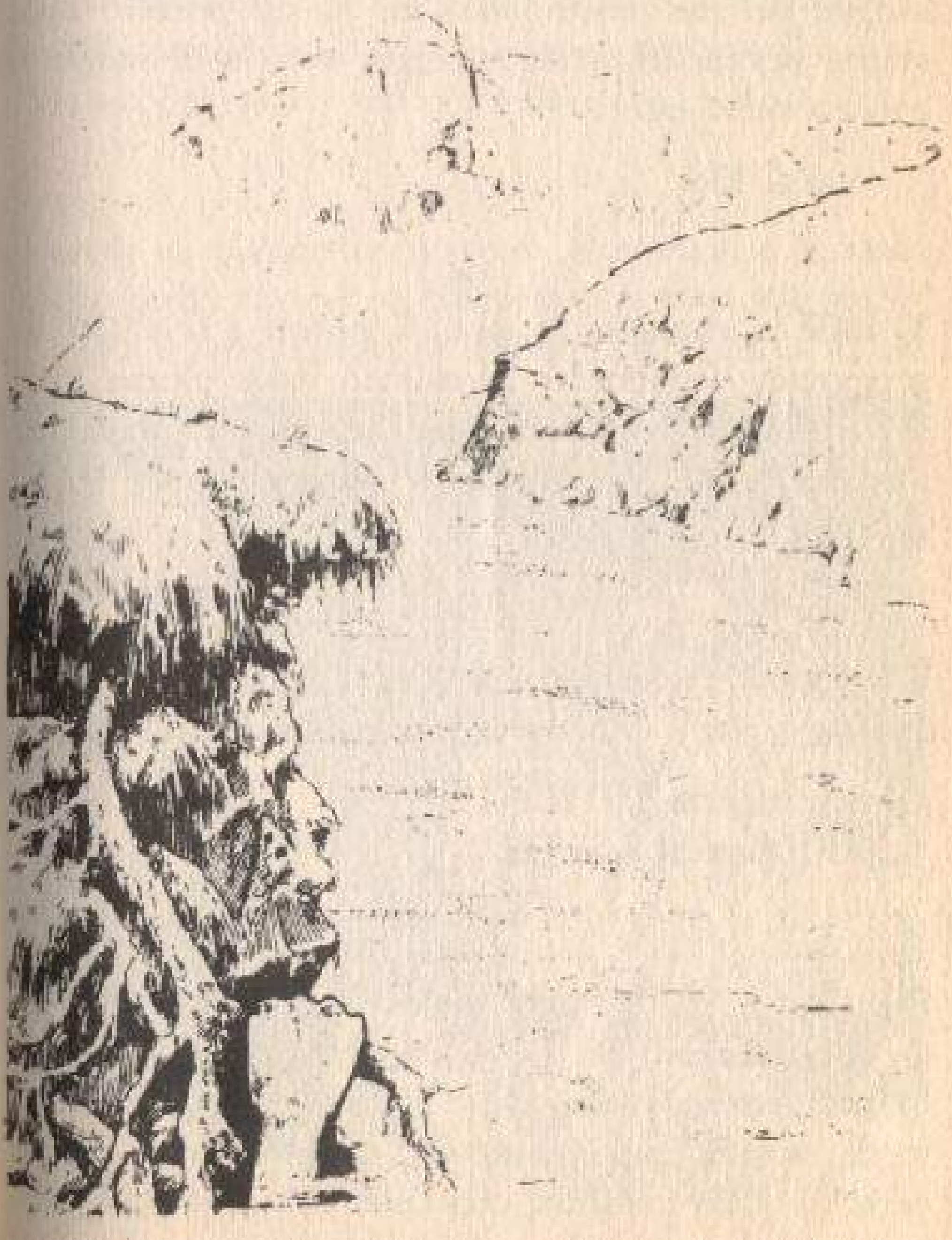
Passi oltre a ciò che è rimasto dell'alieno e prosegui in giù lungo la galleria. Dopo pochi metri arrivi all'ingresso di una caverna, la cui forma ricorda una gigantesca bocca. Ha tutta l'aria di essere una trappola abominevole; avrai il coraggio di entrare? Vai al **76**. Oppure tornerai indietro? Vai al **184.**



94

Oscilli, appeso alla radice, riuscendo ad infilare il piede in una fenditura della parete. Ti arrampichi fino in cima e ti abbandoni sul ciglio della strada. Dopo questa prova sei veramente sfinito e perdi 1 punto di Resistenza.

Vai al **134.**



95

L'umanoide barcolla all'indietro, scivola contro il carrello e la lanterna gli cade di mano lasciando la caverna nel buio. Appena smetti di sparare senti lo scalpiccio di passi frettolosi che si dirigono verso ovest. Subito dopo torna il silenzio. Allora tiri fuori dalla tasca la torcia elettrica, esci dal nascondiglio e vedi il carrello abbandonato davanti a te. Non c'è traccia né della tua vittima, né del suo compare. Nessuna macchia di sangue sul pavimento, solo un po' di polvere dallo strano odore. Riprendi coraggio e ti avvii lungo la galleria verso est.

Vai al **138.**

96

Ti infili la vestaglia, impugni la pistola e ti affacci sul soggiorno, debolmente illuminato dalle ultime braci del camino. La casa è immersa nel silenzio. Vuoi perlustrare l'atrio? Vai al **116.** O vuoi ispezionare la sala da pranzo? Vai al **164.**

97

Hai perso 2 punti di Volontà. Ora devi provare la tua Abilità, o rischi di finire tra i tentacoli della creatura.

Se riesci, vai al **112.**
Altrimenti, vai al **321.**

98

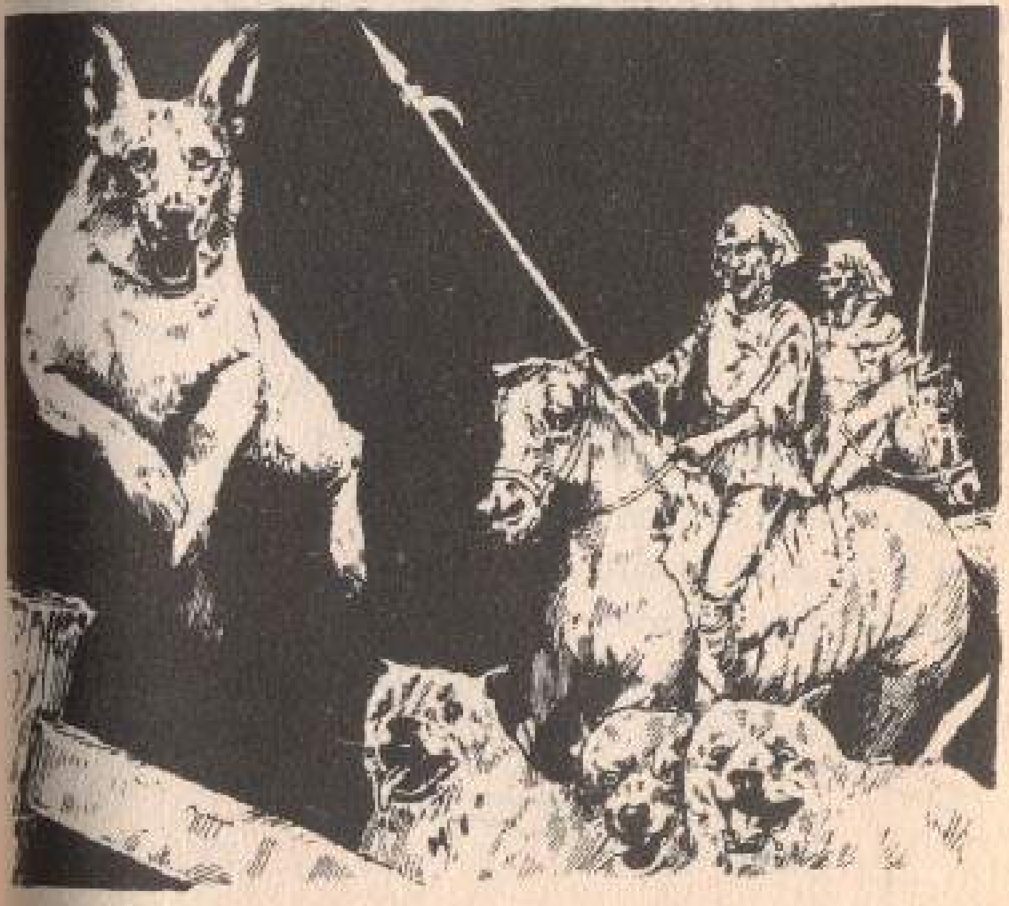
Ecco, ora ti sta di fronte: un essere amorfo, composto da quei filamenti che poco fa avevano tentato di soffocarti. Avanza come sospinto da improvvisi soffi interni, estroflettendo parte di se stesso in un punto verso il quale richiama, con delle contrazioni, il resto della sua massa. Di quando in quando il vento diabolico che impedisce i tuoi movimenti sospinge alcuni lembi del suo corpo verso di te. Vuoi sparare? Vai al **108.** Oppure ti vuoi difendere con la dinamite? Vai al **118.**

99

Spicchi un balzo oltre la creatura ma cadi nel toccare il suolo. Prima che tu abbia il tempo di rialzarti ti senti inchiodare a terra, e dal di sopra della spalla scorgi la creatura che ti investe con un getto di muco vischioso. La tua avventura termina qui.

100

In preda al panico corri verso una casa in rovina. Troppo tardi! Un veltro cadaverico ti balza alle spalle e ti getta a terra. Cerchi di liberarti, ma la picca di un



cavaliere ti raggiunge e ti trafigge in pieno petto. E mentre ti senti morire: «Unisciti a noi» egli sibila «noi siamo cacciatori di anime!»

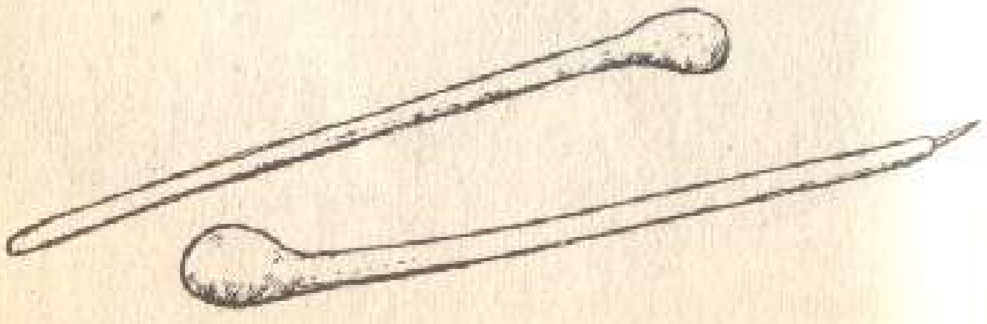
La tua anima ora è destinata a trascinarsi all'infinito attraverso le lande desolate del tempo. Sei venuto meno a Myriddin, ma quel che è peggio hai mancato verso l'umanità intera. Qui termina la tua avventura.

101

Una visione impressionante appare ai tuoi occhi. Dalle profondità dove una volta c'era la tomba della nave vivente sta uscendo una colonna di fuoco e di fumo: Petrie-Smith ha distrutto la miniera. Il fumo ti impedisce di vedere all'interno e perciò riesci solo ad immaginare la carneficina avvenuta, mentre la terra ricomincia a tremare con un rombo assordante.

Un nuovo terremoto? O un'altra esplosione o addirittura la nave aliena che si sta sollevando? No, la verità ti si affaccia alla mente facendoti rabbrividire: nell'esplosione la parete della miniera è crollata e con essa anche il serbatoio dell'acqua. Un'ondata improvvisa ti spazza via, mentre tenti di fuggire. Annaspi, respiri a fatica trascinato dal vortice d'acqua che finisce per sbatterti contro una roccia. Perdi conoscenza.

Vai al **136.**

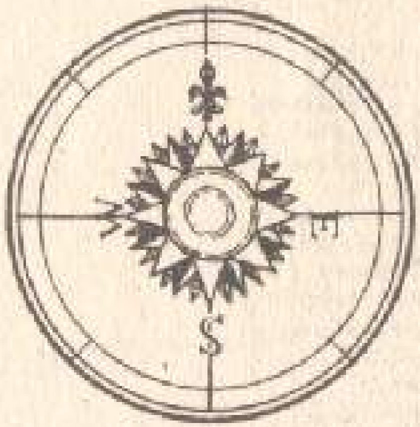


102

Dopo una colazione leggera, ti prepari a partire per Quarry Valley. Quando ti alzi da tavola, Petrie-Smith ti raggiunge e ti consegna due bombe al cherosene. Segnale sul Registro Personale. «Sono armi pericolose» dice, «ma potranno esserti utili».

Lo ringrazi e te ne vai verso i gradoni di pietra che portano a Quarry Valley. Giunto in cima, cominci a seguire le tracce di cenere. Non avrebbe senso andare verso le capanne dei minatori, perciò ancora una volta prendi la via della miniera.

Vai al **373.**



103

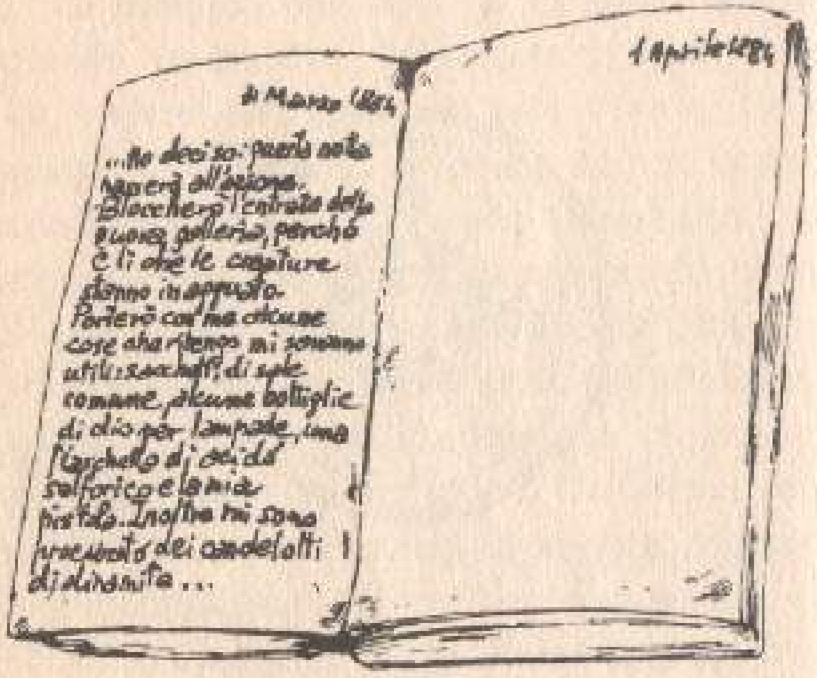
Dopo aver aiutato i contadini feriti a scendere dal vagone a Bryn Coedwig, risali faticosamente verso Quarry Valley per osservare meglio la scena della devastazione. Mentre cammini tra pozzanghere di acqua stagnante e rocce spaccate, vedi qualcosa che brilla ai piedi di un cumulo di macerie. Forse un cristallo di quarzo?

Vai all'**87.**

104

La nebbia è una massa vivente ostile a chiunque si avvicini. È una manifestazione della Grande Oscurità, una potenza che sta in agguato nel Vuoto Esterno che circonda il mondo e che vuole distruggerlo. La Grande Oscurità ha creato la nebbia per aiutare i suoi servi a fuggire dalla tomba che li ha tenuti intrappolati per migliaia di anni. Devi stare molto attento a questi servi, ma soprattutto devi guardarti dal guerriero che ancora cavalca nei pressi di Ratgoed!

Vai al **147**.



31 Marzo 1884

1 Aprile 1884

...Ho deciso: questa notte
passerò all'azione.
Bloccherò l'entrata della
nuova galleria, perché
è lì che le creature
stanno in agguato.
Porterò con me alcune
cose che ritengo mi saranno
utili: sacchetti di sale
comune, alcune bottiglie
di olio per lampade, una
fiaschetta di acido
solforico e la mia
pistola. Inoltre mi sono
procurato dei candelotti
di dinamite...

105

Il piccone ti colpisce alla spalla e ti senti svenire. Perdi 6 punti di Resistenza.

Se questa si riduce a 0, vai al **378**.

Altrimenti, se vuoi usare il tuo bastone, vai al **202**.

O se vuoi difenderti con i pugni, vai al **38**.

106

Lentamente punti la pistola contro l'umanoide più vicino che si staglia alla luce della lanterna. Premi il grilletto e vedi il lampo uscire dalla canna.

L'umanoide ha una Resistenza di 10 punti. Tu puoi sparare quanto vuoi, cancellando i proiettili dal Registro Personale.

Se l'umanoide sopravvive, vai al **95**.

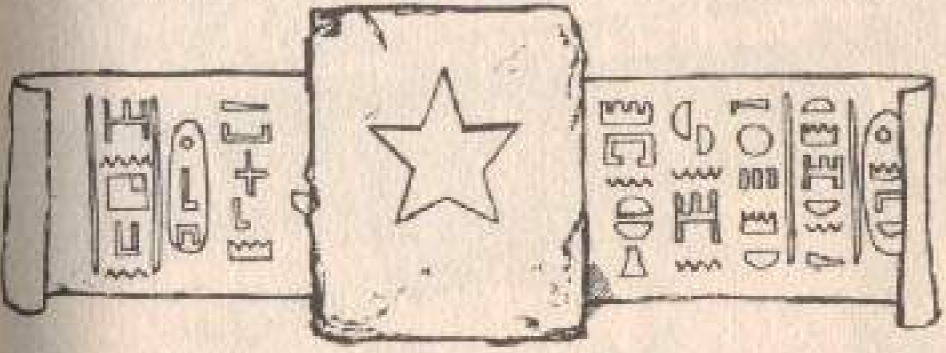
Se muore, vai al **74**.

107

Il folle ti tiene steso a terra e, nella mano alzata sopra di te, impugna un pericoloso pugnale. Metti alla prova la tua Abilità.

Se vinci, vai al **18**.

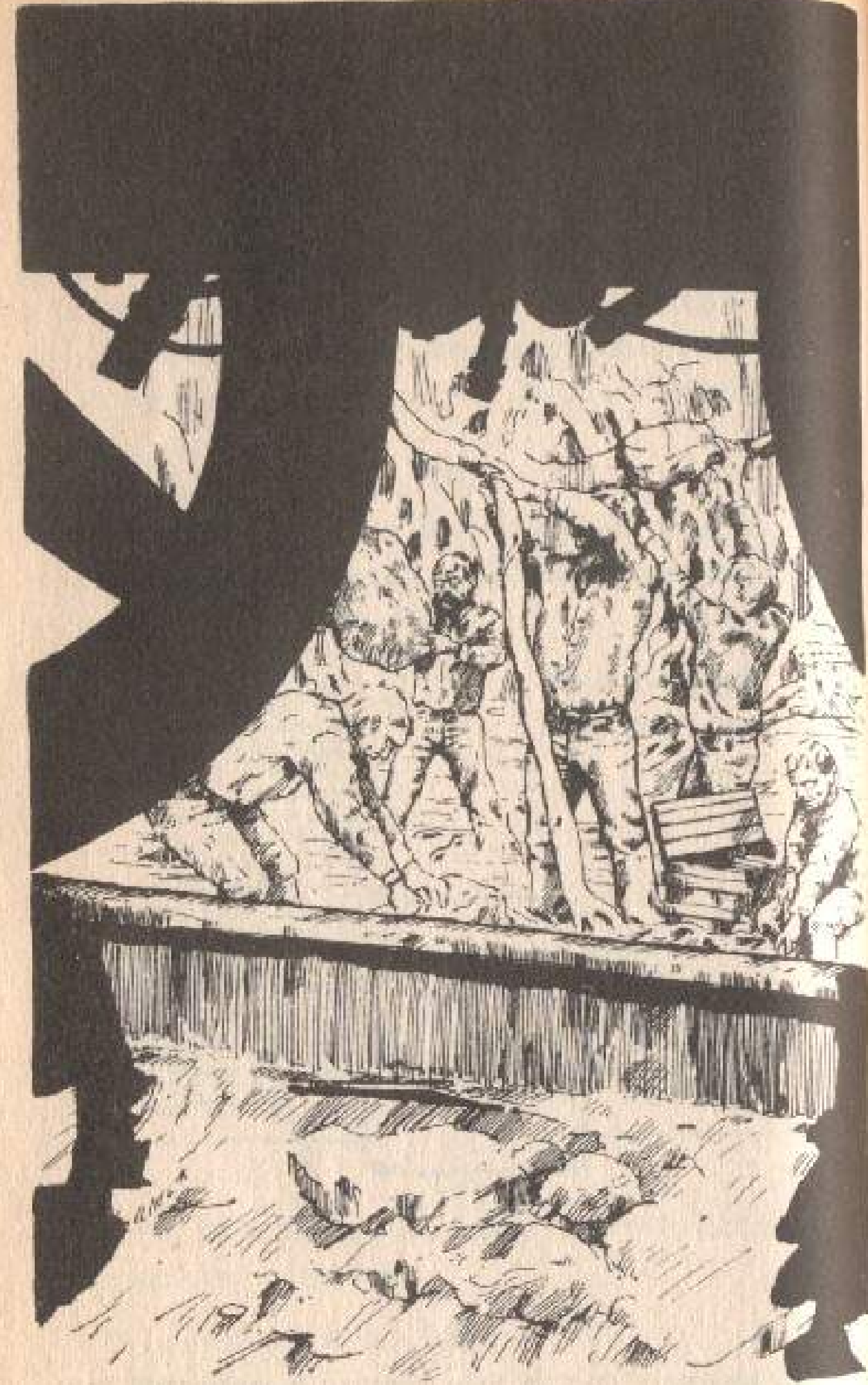
Se perdi, vai all'**82**.



108

È perfettamente inutile che spari. Le pallottole non hanno alcun effetto su questa creatura.

Vai al **137**.



109

Sbirciando dal tuo nascondiglio intravedi a pochi metri dal treno alcuni contadini, e più in là, riemersa dalla sua tomba millenaria la sagoma della nave vivente che troneggia in mezzo alla cava come un enorme proiettile nero. Tre alieni sorvegliano il lavoro incessante di alcuni umanoidi che si danno un gran da fare a bordo ed intorno alla nave.

Mentre li stai osservando, i mutanti sembrano vacillare e la nave comincia a sollevarsi tra rombi soprannaturali e scoppi di luce arancio e violetto che esplodono violentemente contro le pareti della cava, divenute nere e liquide per il calore. La nave vivente, dopo secoli di torpore, si è risvegliata.

Vai all'**81**.

110

L'oscurità strisciante ti avvolge nelle sue spire, salendo dai piedi su fino alle gambe. Impaurito e ormai scoraggiato ti avvii verso il mulino. Appena arrivi vicino alla porta buia, ti senti afferrare da dei tentacoli che ti trascinano davanti alla scatola lucente.

Vai al **160**.

111

La creatura è morta. Dalle sue ferite cola un liquido bianco e purulento. Vincendo la repulsione, scavalchi quel corpo in decomposizione e ti affretti a tornare verso il punto dove le gallerie si incrociano. Prenderai quella di sud-est? Vai al **200**. O prenderai quella di nord-ovest? Vai al **140**.

112

Riesci a respingere i tentacoli della creatura che frustano l'aria. Ciò nonostante la tua Volontà si è ridotta di 1 punto. Ora devi decidere come combattere questo mostro senza che tutta Quarry Valley si accorga della tua presenza. Userai le bombe al cherosene? Vai al **143.** O preferisci provare qualche cosa d'altro? Vai al **196.**

113

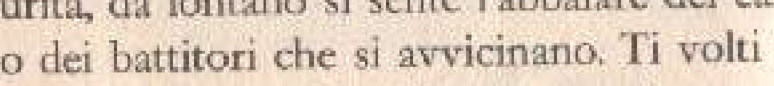
La radice a cui è appesa la tua vita stride e crepita paurosamente, fino a spezzarsi. Mentre precipiti urlando stringi convulsamente l'inutile appiglio. Qui termina la tua avventura.

114

Dopo aver estratto dalla tasca la bacchetta fissi attentamente l'iscrizione runica, che riluce di una fosforescente luce blu. Una gioia selvaggia ti pervade e con un grido di trionfo la scagli contro gli alieni. Prodigiosamente essa in volo si tramuta in un'asta vibrante che traccia una scia incandescente dietro di sé.

E mentre un tuono assordante accompagnato da un vento gelido attraversa la miniera, e tutto sprofonda nell'oscurità, da lontano si sente l'abbaiare dei cani e il calpestio dei battitori che si avvicinano. Ti volti trionfante verso gli abitanti del villaggio, ma ti accorgi dalle loro facce inespressive che essi non sono in grado di udire in alcun modo le urla della caccia che avanza. Stai forse sognando?

Vai al **297.**



115

Sbuffando ed ansimando, gli umanoidi spingono il loro vagoncino attraverso la grotta e scompaiono lungo la galleria ovest. Resti nascosto dietro il pilastro finché non senti che si sono allontanati, poi ti infili nella galleria che porta ad est.

Vai al **138.**

116

Ti affacci sull'atrio, e a parte il cigolio della porta tutto appare tranquillo e silenzioso. Stai per andartene, quando resti impietrito da un furtivo scalpiccio di passi frettolosi che proviene da fuori. Qualcuno è là, proprio davanti all'ingresso e sta facendo girare la maniglia. Poi si arresta, mentre tutto ritorna in un nuovo esasperante silenzio, interrotto solo dallo sbattere della porta che dal soggiorno dà sulla stanza da pranzo. Vuoi controllare l'ingresso? Vai al **144.** O preferisci controllare la porta della stanza da pranzo? Vai al **265.**

117

Il primo cacciatore giace a terra, morto. Allora con la lancia ti butti sul secondo cacciatore e lo ferisci profondamente ad un fianco. Un grido soffocato gorgoglia dalle sue labbra secche mentre si abbatte al suolo, trafitto. Il suo corpo si avvizzisce e si dissolve, lasciando sul terreno solo un mantello stracciato.

Intorno i segugi uggiolano di paura ed i cavalli scalpitano. Il capo ti fissa con occhi freddi e densi di odio.

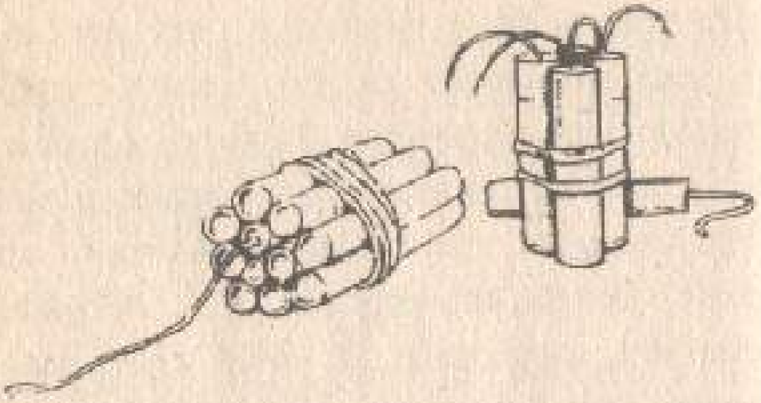
«Vendicherò questa morte!» dice con un grido represso e, afferrata la picca, la vibra contro di te. È impossibile evitarla.

Vai al **139.**

118

Accendi un fiammifero e proteggendolo con la mano lo avvicini alla miccia di un candelotto. La miccia si accende, e lanci l'esplosivo contro la creatura. La deflagrazione ti scaraventa all'indietro, ma quando riesci a rimetterti in piedi vedi davanti a te la creatura che a poco a poco si sta ricomponendo.

Vai al **137.**



119

L'alieno galleggia sospeso nell'aria, mentre il suo corpo si trasforma in una macchia incandescente. Stai per essere attaccato da una scarica di energia. Metti alla prova l'Intelligenza dell'alieno.

Se vince vai al **201.** Se non riesce a colpirti devi decidere come affrontarlo.

Se hai ancora proiettili per la pistola e intendi usarla, vai al **146.**

Se preferisci la dinamite, vai al **267.**

Se decidi di usare la bacchetta del guerriero, vai al **323.**

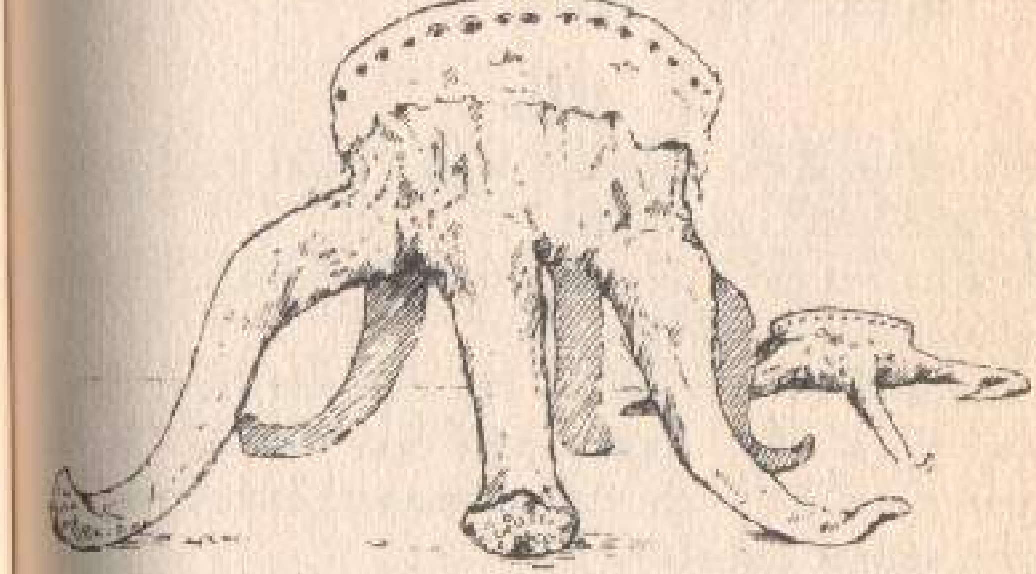
Se invece non possiedi nessuna di queste armi, sei costretto a fuggire dalla miniera. Vai al **179.**

120

La frana ha liberato un oggetto scuro e polveroso che comincia a contorcersi e ad emettere soffi, come un drago delle fiabe, e dalle sue spire fuoriesce un'intensa luce blu. La luce riempie la cava e si frange in sprazzi di mille colori; rosso, arancio, blu e violetto. Alla fine, con un rumore simile al vetro che cade, la luce svanisce lasciandoti spossato e stordito.

Gli alieni sferzano con i loro tentacoli gli schiavi umani, incitandoli perché ricomincino a scavare intorno alla misteriosa presenza per estrarla dalla sua tomba. Dal corpo di un alieno si forma una palla incandescente che dolcemente rotola verso di te.

Vai al **141.**



121

Tieni ben stretta la lancia, ma il gelo ti intorpidisce le mani fino a lasciarle prive di vita. Perdi 2 punti di Resistenza. Poi, così come è apparso, il fuoco scompare lasciando che la sensibilità rifluisca nelle tue mani. Mentre te le stai ancora stropicciando, dall'oscurità si alza un forte vento.

Vai al **75.**

122

Hai calcolato male. Cadi malamente dall'altra parte e rotoli verso l'orlo dell'abisso. Cerchi di afferrarti a qualche appiglio, mentre continui a scivolare rovinosamente scalciando nel vuoto. Prova la tua Forza.

Se vinci vai al **361.**
Se perdi, vai all'**88.**

123

Il mutante si butta di fianco cosicché lo manchi e vai a colpire con grande violenza la fiancata del carrello. Perdi 2 punti di Resistenza.

Se così la tua Resistenza si riduce a 0, vai al **378.**
Altrimenti, vai al **162.**

124

Sembra quasi che Myriddin legga i molti interrogativi che affollano la tua mente.

Alza un braccio e dice: «La caccia è vicina. C'è tempo per una sola domanda!»

Gli chiedi cos'è la nebbia che circonda Bryn Coedwig? Vai al **104.** Oppure quale male tormenta la vallata? Vai al **47.** O chi fosse il mutante incontrato lungo la strada? Vai al **26.**

125

Al ritorno di Petrie-Smith dal suo giro d'ispezione nella casa, gli esponi i tuoi dubbi e gli chiedi cosa pensa di tutto ciò.

«La creatura trovata nell'atrio aveva la stessa andatura del vecchio Ivor Jones. Ne deduco che se lui, per qualche motivo, è diventato così mentre lavorava nella miniera, allo stesso modo anche molti altri lo possono essere diventati». Petrie-Smith soffia per un attimo nella pipa, poi prosegue: «Ma ciò che mi tormenta è perché mai i mutanti abbiano attaccato la casa. Infatti se volevano ucciderci avrebbero fatto meglio ad aspettare di trovarci fuori da soli. Più penso a questa faccenda e più mi appare strana. Un fatto però è certo: il lavoro di questa notte è stato fatto in maniera affrettata». Si accende la pipa. «Azzarderei l'ipotesi che siano venuti per rapirci, ma non saprei dirne il motivo. Forse con una visitina a Quarry Valley potremo ottenere qualche risposta ai nostri interrogativi».

Detto questo tace, e si dispone ad attendere l'alba con te.

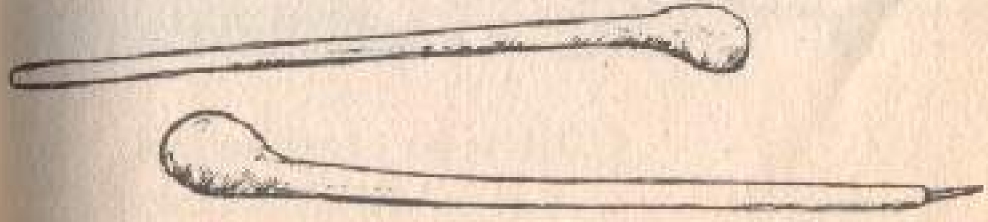
Vai al **102.**

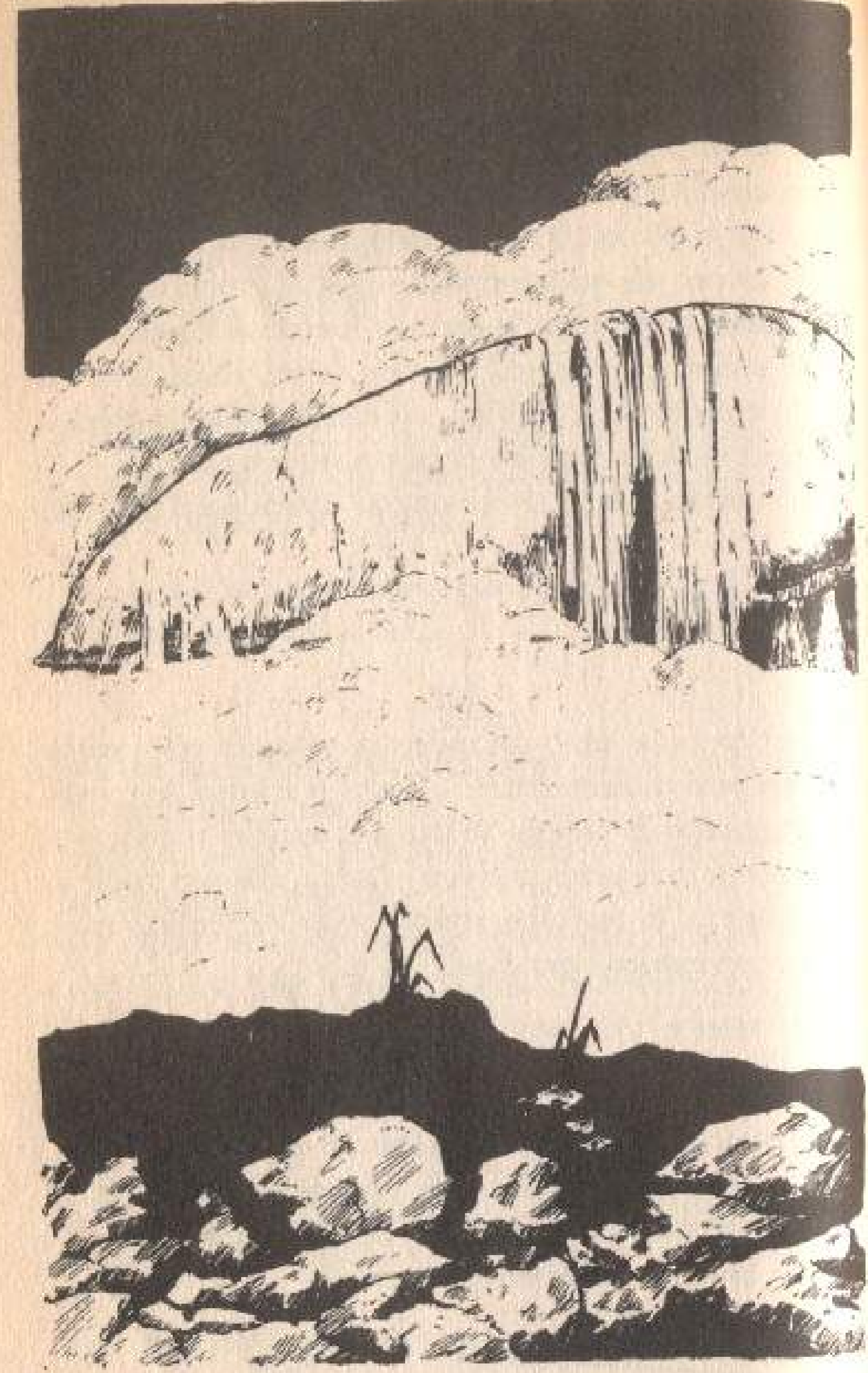
126

Il carrello ha assunto un'andatura pazzesca che finisce per sbalzarti violentemente a terra. E mentre le schegge acuminate di ardesia sparse sul terreno ti trafiggono il corpo e il petto, il muro d'acqua alle tue spalle ti raggiunge e ti travolge soffocandoti definitivamente. La tua avventura finisce qui.

127

La creatura barcolla come ubriaca finché cade al suolo. I tentacoli si afflosciano dopo un ultimo ondeggiamento, e dalle sue ferite cola un liquido fetido. Puoi ritornare verso la grotta: vai al **184.** Oppure puoi proseguire lungo la galleria: vai al **93.**





128

Gli abitanti del villaggio stanno respingendo l'ultimo mutante. Tre di essi sono feriti e quattro sono morti, tuttavia il tuo piano ha funzionato!

Ti accingi ad aiutare i feriti quando un'esplosione terrificante squarcia l'aria. Nubi di fumo e di vapore bollente, insieme a spruzzi violenti d'acqua, si sprigionano dalla miniera, travolgendo ogni cosa. Petrie-Smith ha fatto saltare con la dinamite il serbatoio e l'acqua si è riversata nella miniera! Un rombo sordo si insinua tra gli altri rumori fino a divenire un boato, e attraverso il fumo ed il vapore si intravede un oggetto largo e scuro che si alza sopra la collina. È la nave vivente che fugge verso il cielo! Ma la sua struttura non regge, si spacca e la nave precipita contro il fianco di una montagna incendiandosi. Sei stato testimone della distruzione della nave vivente!

Vai al **103.**

129

Devi assolutamente trovare un sistema per sopraffare ambedue gli umanoidi. Usi la pistola, rischiando di svegliare qualche altro orrore nella miniera? Vai al **106.** O usi il tuo bastone, sperando di riuscire a sorprenderli? Vai al **24.**

130

Il folle ti piomba addosso cercando di atterrarti. Misura la sua Forza (9) contro la tua sulla Tavola di Combattimento.

Se sei sopraffatto, vai al **107.**
Se resisti, vai al **61.**

131

È incredibile, ma i guardiani della miniera non badano al treno; sono intenti a trafficare con gli scambi che devono dirigere la locomotiva verso la galleria. Ne approfitti per cercare febbrilmente la leva del freno e riesci a fermarti proprio sull'orlo del precipizio che avevi già notato ieri.

Vai al **109.**

132

Atterri sano e salvo oltre il bordo dell'abisso, dopo un salto eccezionale. Ti riprendi e ti incammini verso nord-ovest fino ad arrivare ad un altro incrocio.

Vai al **68.**

133

Con un grido di trionfo trascini gli abitanti del villaggio lungo la galleria. Mentre state correndo, un rombo assordante sommerge gli scoppi delle esplosioni di dinamite. Continuerai a correre con i valligiani? Vai all'**83.** O ti fermerai per vedere cosa è successo? Vai al **101.**

134

Ti sforzi di proseguire, anche se a fatica, e finalmente riemergi dalla nebbia. Poco più in là si stende ai tuoi piedi una vallata tranquilla, illuminata dal riflesso della luna che brilla alta nel cielo. La nebbia che ti sei lasciato alle spalle giace immobile, indisturbata dal vento. Ti sorprendi che la luna sia già così alta: in fondo quando hai cominciato a camminare era appena l'ora del tramonto. Tiri fuori l'orologio e vedi che è fermo sulle sei e dieci; provi a ricaricarlo ma non c'è niente da fare, non funziona. Perplesso, riprendi il cammino tra le ombre più fitte e le chiazze di luce che si aprono tra gli alberi, accompagnato solo dal fruscio delle foglie. Cominci ad avere paura. Sono forse i passi di qualcuno che ti segue tra i cespugli, quel rumore che senti alla tua sinistra? O è soltanto il vento tra le foglie?

Se decidi di andare a vedere nel cespuglio, vai al **158.**

Se invece ti metti a correre più in fretta, vai al **176.**

135

Petrie-Smith fa un giro di perlustrazione nel resto della casa, mentre tu resti a meditare sugli ultimi avvenimenti. È evidente che le deformità dell'umanoide erano del tutto simili a quelle delle creature della miniera, ma quale forza poteva mai trasformare un essere umano in un mostro infido? Se poco fa hai usato la pistola, approfitta di questo momento per ricaricarla. Segna 6 pallottole sul Registro Personale.

Vai al **125.**

136

Quando ti risvegli, a casa di Petrie-Smith, il dottore se n'è appena andato. Hai riacquistato la Resistenza e la Volontà perdute. Petrie-Smith ti racconta che sei rimasto privo di conoscenza per tre giorni, dopo il vostro attacco alla miniera, ma l'azione ha avuto successo e non ci sono state, da allora, altre manifestazioni da parte degli alieni e delle loro creature. La vita al villaggio sembra ritornare gradatamente alla normalità.

Il mattino seguente prendi congedo da Petrie-Smith e da Lucy. Mentre stringi la mano a Petrie-Smith, egli ti passa di nascosto uno strano oggetto: un prisma di cristallo.

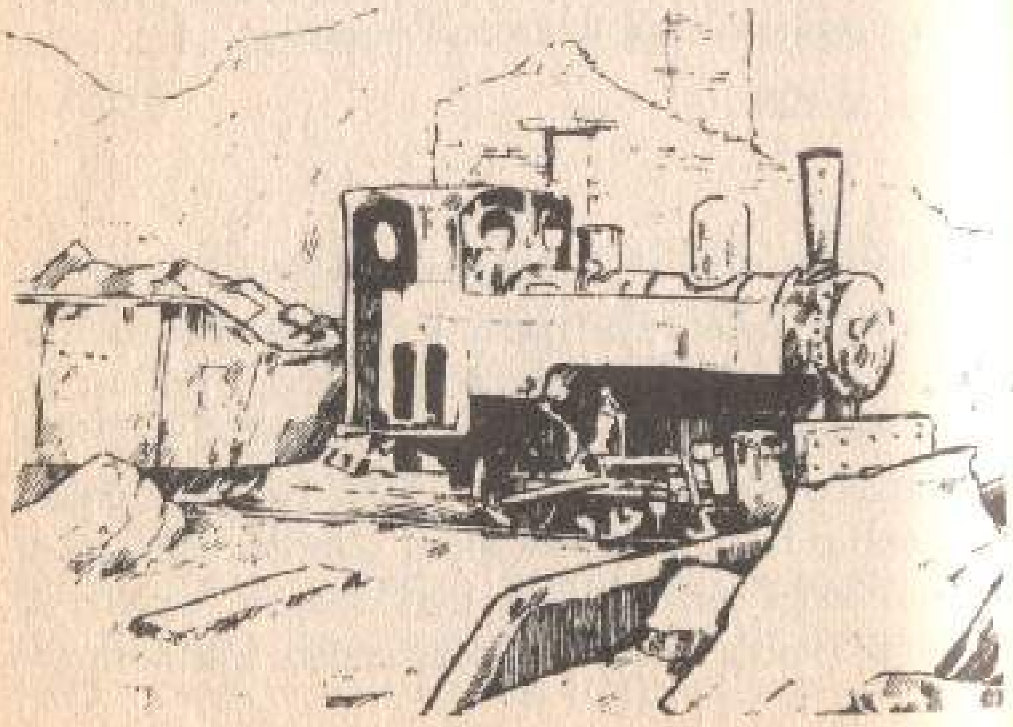
«Penso che ti farà piacere conservare un piccolo ricordo. L'abbiamo trovato accanto a te, fuori della miniera».

Petrie-Smith ti sorride e tu lo ringrazi. Segna l'oggetto sul Registro Personale. Monti sul calesse postale diretto a Corris, dove prendi un treno per Londra.

Vai al **238.**

137

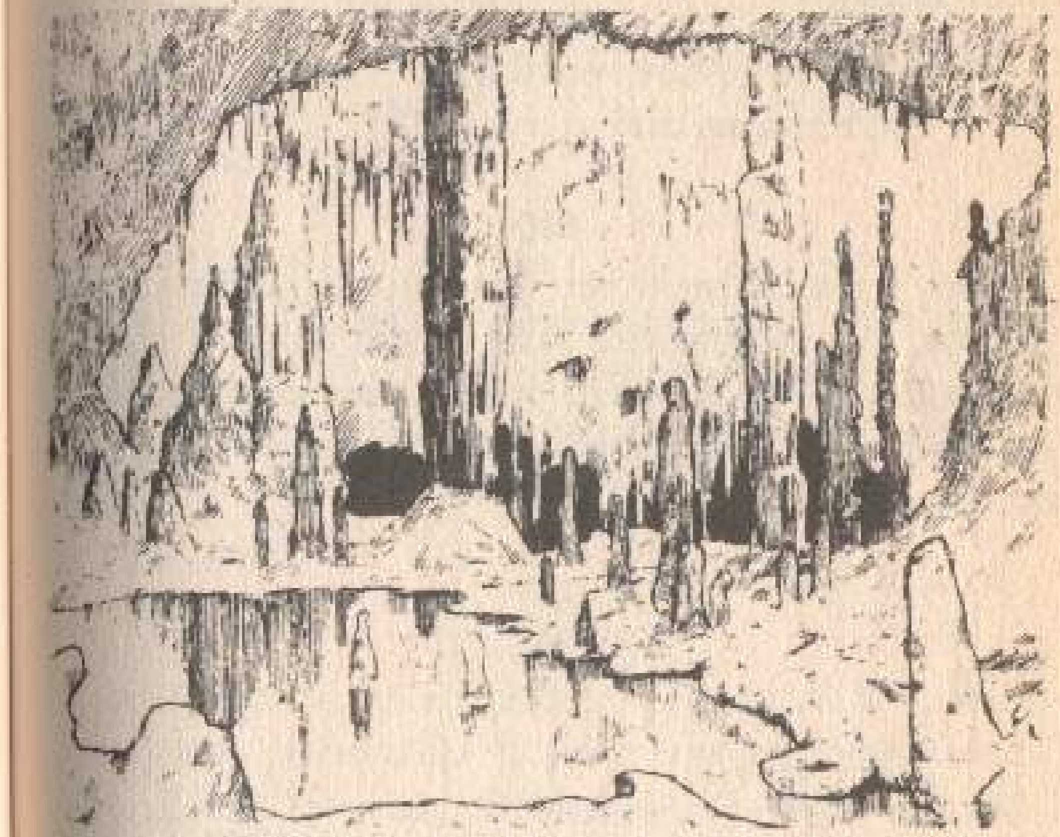
Dalla massa informe fuoriescono brandelli appiccicosi di filamenti e tessuto vivo che ti avvolgono, sospinti dal vento. Ti senti soffocare e cerchi invano di strapparteli di dosso: ormai sai di essere destinato a soccombere a questa forza misteriosa. La tua avventura è terminata.



138

La galleria scende ripida tra una serie di pozzi d'acqua fresca, e ti conduce all'ingresso di una caverna vasta e luminosa.

Vai al **163.**



139

All'improvviso la lancia, come per incanto, cade a terra. Tra te e il cacciatore compare la figura di Myriddin, avvolta nel suo mantello, e stende il braccio verso il guerriero.

«Sei stato sconfitto e devi arrenderti alle decisioni del fato. Obbedisci al mio comando!»

Poi Myriddin si volge verso di te. «Queste valli giacciono sotto la minaccia della Grande Oscurità. Sei stato messo alla prova per vedere se sei in grado di af-

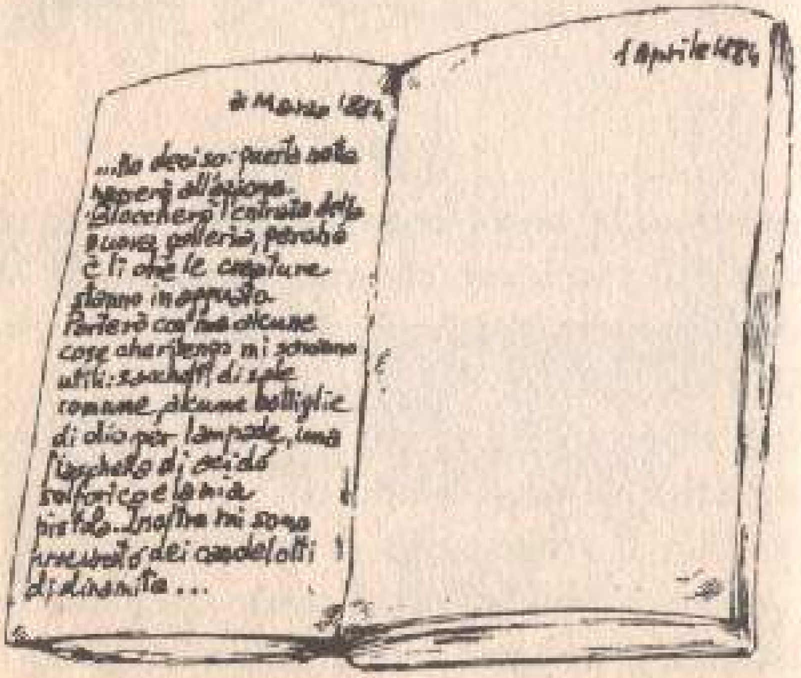
frontare da solo questo terrore. Ora con la tua vittoria hai dimostrato la tua forza, ed io ti voglio offrire due possibilità. Puoi rimanere nelle valli, ed assumerti la responsabilità della lotta contro la Grande Oscurità; oppure puoi scegliere di andartene. In tal caso ti accompagnerò personalmente al di là della nebbia».
Cosa scegli?

Se decidi di restare, vai al **194**.
Se preferisci andartene, vai al **167**.

140

Avanzi tra le stalattiti che pendono dal soffitto della galleria, e ti sembra che l'aria si stia facendo un po' più calda. Più in là scorgi degli sprazzi di luce. Forse sei vicino alla superficie e stai per uscire da quelle oscure caverne.

Vai al **190**.



[illegible] Marzo 1884
…Ho deciso: questa notte
passerò all'azione.
Bloccherò l'entrata della
nuova galleria, perché
è lì che le creature
stanno in agguato.
Porterò con me alcune
cose che ritengo mi saranno
utili: sacchetti di sale
comune, alcune bottiglie
di olio per lampade, una
fiaschetta di acido
solforico e la mia
pistola. Inoltre mi sono
procurato dei candelotti
di dinamite…

1 Aprile 1884

141

La palla incandescente rimbalza sui carrelli e sul pavimento, facendo schizzare all'intorno schegge di roccia. Tira un dado:

Se il numero che esce va da 1 a 4, perdi 1 punto di Resistenza.

Se esce il 5 o il 6, perdi 2 punti di Resistenza.

Se con ciò la tua Resistenza si riduce a 0, la tua avventura finisce qui.

Altrimenti vai al **153**.

142

Atterri con un balzo perfetto e cerchi di arrampicarti velocemente lungo la parete rocciosa. Ma non ce la fai: le acque scure ti raggiungono strappandoti dalle rocce e trascinandoti con sé.

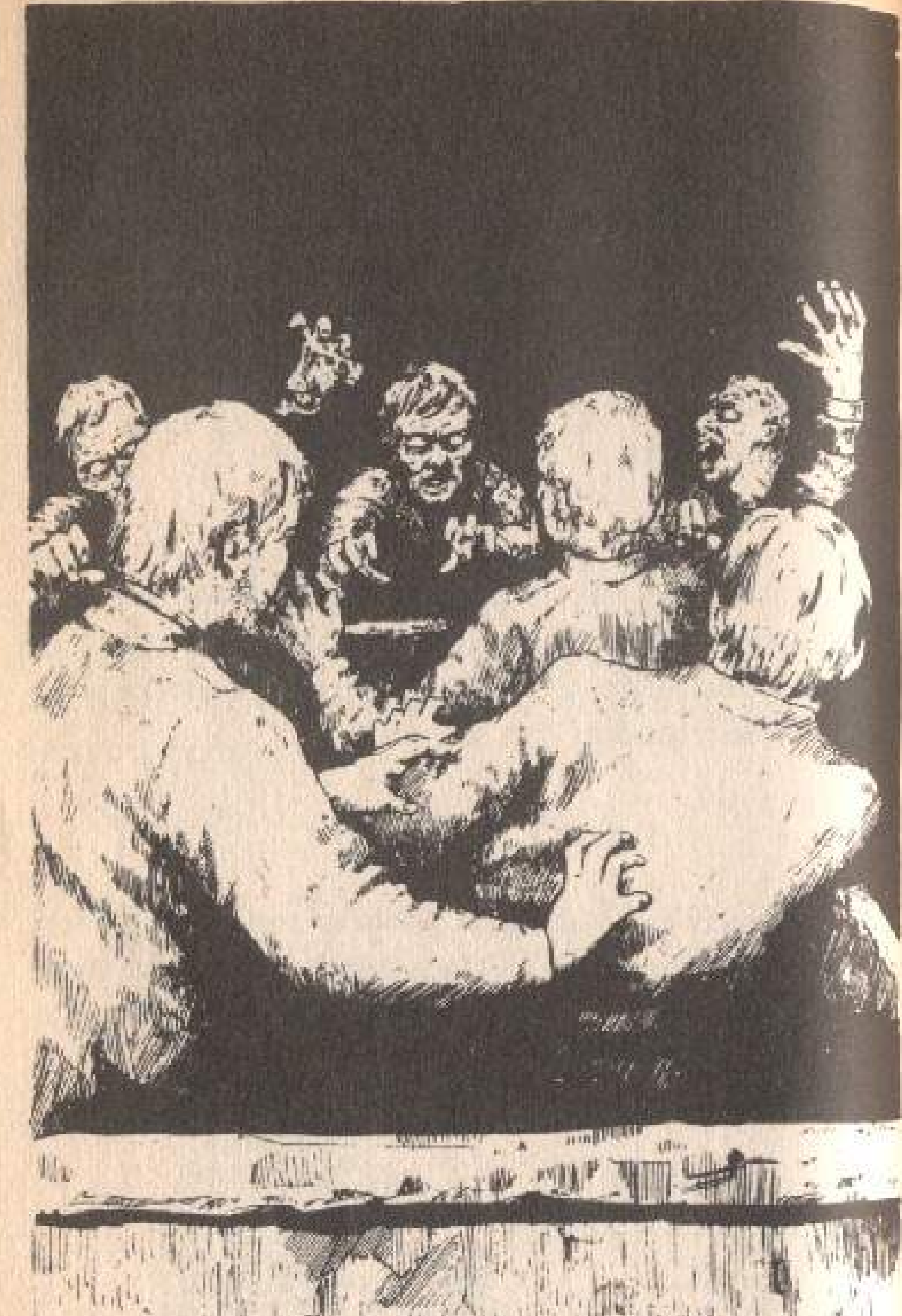
Vai al **67**.

143

Ti arrampichi sulla scarpata proprio sopra la creatura che avanza strisciando. Velocemente accendi lo stoppino di una bomba al cherosene e la lanci, cercando di colpirla.
Prova la tua Abilità.

Se vinci, vai al **155**.
Se fallisci, vai al **217**.

GEO HINDLEIT
1875



144

Qualcuno sta mormorando dietro la porta d'entrata, e lo scalpiccio dei passi sulla ghiaia aumenta. Poi, dopo un attimo di silenzio, la porta comincia a gemere sotto i colpi di violente spallate che sembrano volerla abbattere, ma i cardini resistono. Avrai il coraggio di affrontare gli intrusi? Vai al **156.** O preferisci stenderti a terra per tendere un agguato a chiunque riesca ad entrare? Vai al **172.**

145

Non appena il mutante riesce a salire sul vagoncino gli assesti due violenti pugni, che lo ricacciano fuori con un grugnito e gli fanno cadere il piccone che stringeva in mano.

«Raccogli quell'arma» gridi ad un contadino, «e difenditi!» Poi senti qualcosa alle spalle.

Vai al **280.**

146

Punti la pistola sull'alieno. Puoi sparare tutte le pallottole che vuoi, ricordandoti di provare ogni volta la tua Abilità. Sottrai il numero delle pallottole usate dal Registro Personale, poi somma il punteggio complessivo ricavato nella sparatoria e calcola il danno che hai provocato.

Vai al **90.**

147

«Abbi cura della mia lancia» dice Myriddin, «poiché essa è l'arma dello spirito, l'unica difesa che ti possa preservare dalla morte». Quando sarà il momento di usarla dovrai dimostrare la tua Abilità. Segna, alla

voce «Armi» del Registro Personale, i seguenti dati:
Lancia dello Spirito, –/1D + 2.
Ciò significa che ogni volta che mandi a segno un colpo, procuri alla Volontà dell'avversario un danno equivalente al numero uscito più due.

Ora vai al **3.**

148

Il mutante si butta di lato schivando il tuo colpo, cosicché il bastone va a spezzarsi sul bordo del vagoncino! Cancella quest'arma dal tuo Registro Personale.

Vai al **162.**

149

La galleria sembra inabissarsi sotto la montagna e tu la segui passo dopo passo verso nord-est, accompagnato da un rumore d'acqua che scorre lontano, fino a giungere all'entrata di una vasta caverna. Vuoi esplorarla? Vai al **375.** O preferisci tornare indietro all'incrocio per proseguire verso nord-ovest? Vai al **140.** O verso sud-est? Vai al **200.**

150

Tra le rovine del villaggio si alza un vento stranamente violento, che ti impedisce di avanzare verso la quercia. Intanto da lontano ti giunge il latrare feroce dei cani e il calpestio dei cavalli che avanzano. Terrorizzato ti accorgi che verrai sorpreso dai cacciatori allo scoperto: segna sul Registro Personale che non ti trovi sotto la grande quercia, poi vai al **75.**

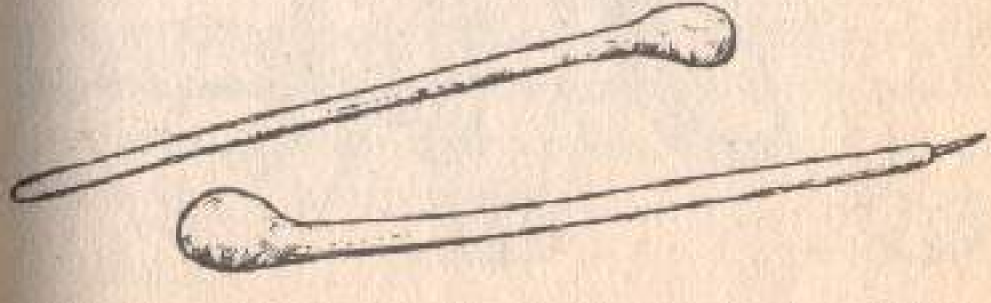
151

Il piccone taglia l'aria sopra la tua testa e va a colpire un mutante che sta salendo sul carrello alle tue spalle. Schiumante di rabbia, il mutante con cui stai combattendo si affretta a liberare il piccone per cercare nuovamente di colpirti. Vuoi provare a spingerlo giù? Vai al **295.** O preferisci attaccarlo? Vai al **38.**

152

Se non ti sono rimasti altri colpi da sparare, butta via la pistola e vai al **38.** Se ne hai ancora, allora spara quanto vuoi. Metti alla prova la tua Abilità contro la Resistenza del mutante. Usa 2 dadi per ogni colpo sparato.

Se riesci ad abbatterlo, vai al **240.**
Se fallisci, o non riesci ad ucciderlo vai al **162.**

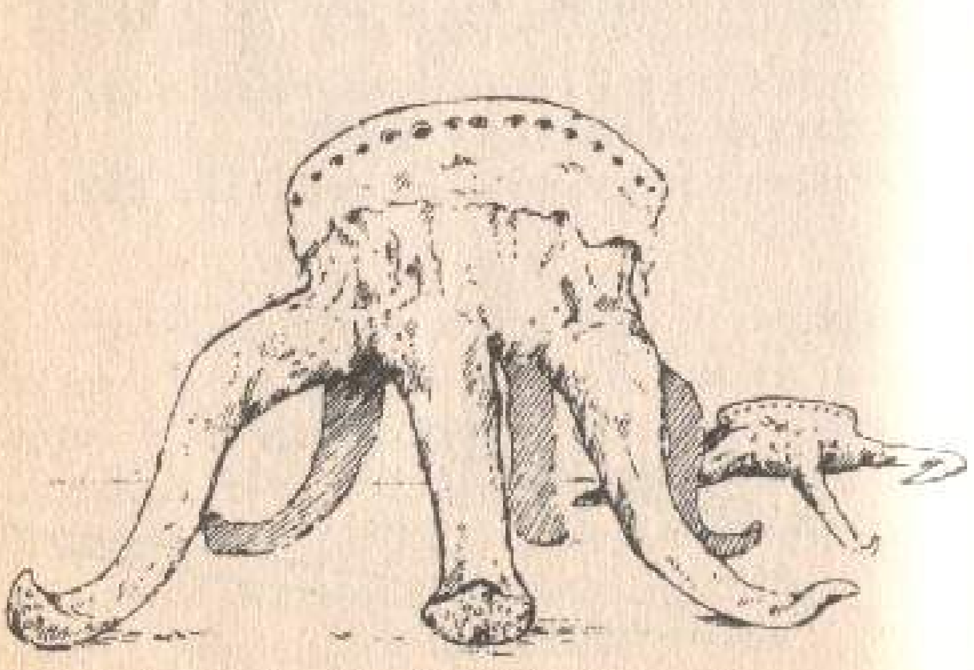


153

Qui non sei certamente il benvenuto! Una seconda palla infuocata sfonda la fiancata del carrello, sprigionando una nuvola di vapore che astutamente sfrutti per nasconderti, mentre te la svigni attraverso la stretta galleria che conduce fuori della miniera. Lungo il percorso ti imbatti nell'uomo che ti aveva teso un'imboscata sulla collina. Sembra impossibile, ma è ancora vivo!

Sebbene l'uomo sia ancora debole a causa della lotta precedente, tuttavia è ancora in grado di ingaggiare un corpo a corpo con te. Mentre siete avvinghiati riesci ad intravedere, al di sopra della sua spalla, i custodi della miniera che si affollano nella galleria pronti a scagliarti addosso le loro saette di energia. Riuscirai a liberarti dalla stretta del tuo nemico e a fuggire? Confronta sulla Tavola di Combattimento la tua Forza con quella dell'uomo (7).

Se risulti vincitore, vai al **178.**
Se perdi, vai al **198.**



154

Quando ti svegli, ti trovi disteso sul pavimento freddo ed umido della caverna. La vista di quegli spaventosi occhi disumani deve averti fatto svenire. Hai perso 2 punti di Volontà.

Coraggiosamente ti rialzi, accendi la torcia che tieni in tasca ed esplori la caverna deserta. Un po' rinfrancato ti avvii verso la galleria che conduce ad est, da dove proveniva quella visione da incubo.

Vai al **138.**

155

Con un botto violentissimo la bomba scoppia vicino alla creatura. Mentre questa si libera dalle fiamme, tu cerchi di sollevare un enorme masso per finirla. Controlla sulla Tavola di Combattimento, se la Forza del masso (9) è superiore alla tua.

Se vinci, vai al **177.**
Altrimenti vai al **217.**

156

Facendoti coraggio vai alla porta e gridi «Chi è là?» Ma non ottieni nessuna risposta. Irritato, stai per far scorrere il chiavistello quando un altro colpo violento fa cigolare la porta.

Allora perdi il controllo e spari 2 colpi verso l'esterno. Cancella i 2 colpi dal Registro Personale. Un lamento, qualcosa che si affloscia a terra e dei passi che si allontanano ti illudono che tutto sia finito, ma all'improvviso la porta della cucina si spalanca ed un essere pallido si scaglia contro di te.

Vai al **337.**

157

La creatura si contorce strofinando le mandibole contro le rocce sporgenti e lamentandosi con grugniti e gorgogli, ma non riesce a liberarsi dal bastone. Sei riuscito a neutralizzare la bestia, purtroppo però hai perduto il tuo fidato bastone che ora devi cancellare dal Registro Personale.

Vai al **133.**

158

Gridando «Chi è là?», ti avvii con passo deciso verso il cespuglio, per tastarlo con il bastone. Mentre stai frugando attentamente, un uomo compare all'improvviso tra gli arbusti.

Vai al **199.**

159

La creatura avanza verso di te per afferrarti. Confronta la sua Forza (10) con la tua sulla Tavola di Combattimento.

Se perdi, vai al **170.**

Se vinci, torna al **32**: ti si offre un'altra occasione per liberarti dal fango.

160

Stai per raccogliere la scatola quando ti accorgi che la lancia brilla di una luce dorata, quasi volesse avvertirti di qualche cosa. Lasci stare la scatola e, con la lancia ben salda in mano, esplori nell'ombra per scovare quella nera presenza che senti aleggiare nel mulino.

Vai al **197.**

161

Di roccia in roccia, attraverso il mare di funghi, cerchi di fuggire mentre il vento ti contrasta. Ogni tanto ti volti a guardare quell'informe creatura che continua ad inseguirti. Ad un tratto scorgi l'imboccatura di un'altra galleria.

Vai al **173.**

162

Con un soffio bestiale la creatura abbatte il piccone su di te. Metti alla prova la tua Abilità per vedere se puoi evitare il colpo.

Se ci riesci, vai al **151.**
Se fallisci, vai al **105.**

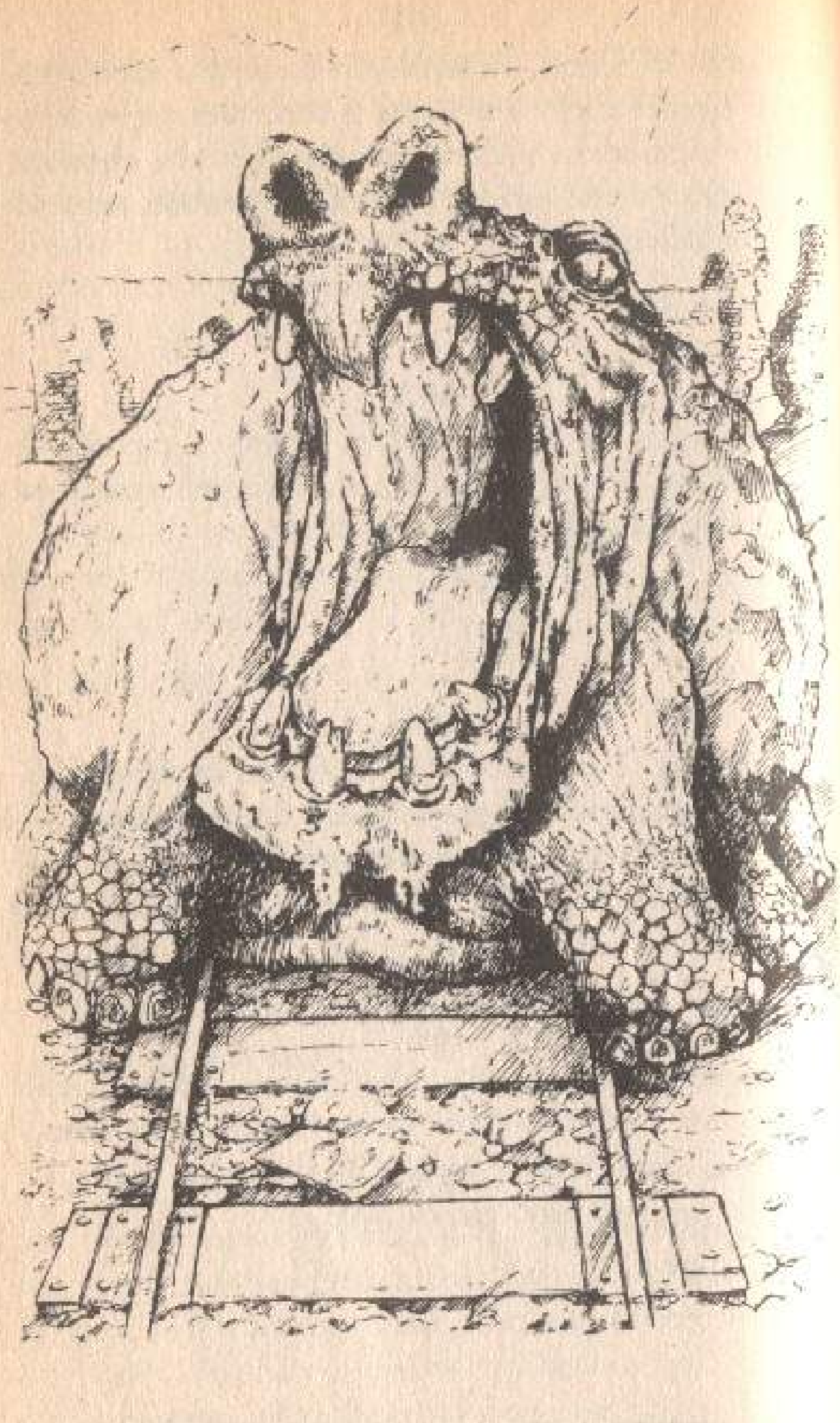
163

Il pavimento è coperto da una distesa di funghi, da cui si sprigiona una luce verdastra. Per esplorare l'interno della caverna devi camminare sopra questo viscido tappeto: vai al **174.** Altrimenti puoi servirti delle rotaie come passerella: vai al **227.**

164

Non appena apri la porta della sala da pranzo vieni investito da un soffio d'aria gelata. Deve essere rimasta aperta una finestra e questo significa che qualcuno potrebbe essersi introdotto in casa.

Vai al **215.**



165

Muovi qualche passo all'indietro verso la galleria, poi prendi la rincorsa. Quando arrivi all'orlo dell'abisso, prendi lo slancio e salti oltre il vuoto. Metti alla prova la tua Abilità.

Se ce la fai, vai al **132.**
Altrimenti vai al **122.**

166

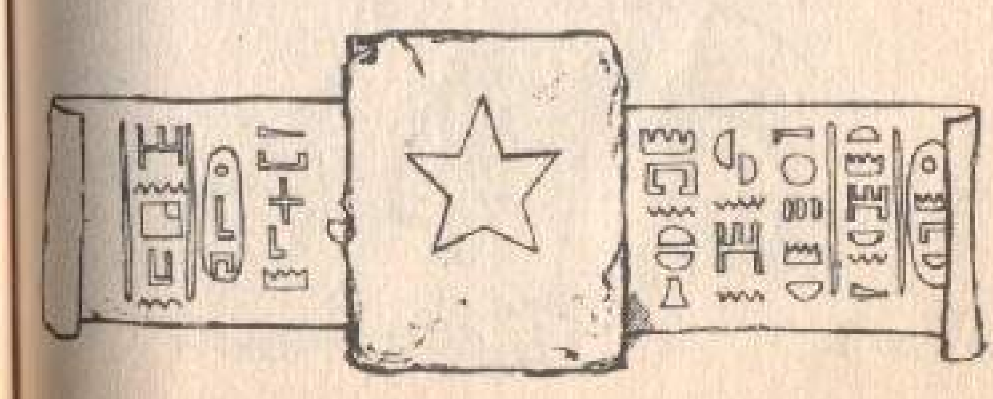
Sollevi una pesante lastra di ardesia e la scagli contro la bestia, gridando agli abitanti del villaggio di seguire il tuo esempio. Infatti di colpo la creatura si trova bombardata da una grandine di pietre, sicché non le resta che fuggire.

Vai al **133.**

167

In perfetta forma, con Resistenza e Volontà ritornate ai loro livelli di partenza, ti ritrovi seduto nel tuo studio di Londra. Davanti a te, la lettera di Petrie-Smith. Decisamente il destino ti reclama.

Ritorna all'**1.**



168

Ti fermi a casa di Petrie-Smith ancora per quattro giorni, per controllare insieme ai valligiani che non vi siano più tracce di alieni nella vallata. Durante questo tempo riacquisti la Resistenza e la Volontà perdute. Al quinto giorno decidi che è giunto il momento di andarsene, così di buon mattino prendi congedo da Petrie-Smith e da Lucy, monti sul calesse del servizio postale e, giunto a Corris, prendi il primo treno per Londra.

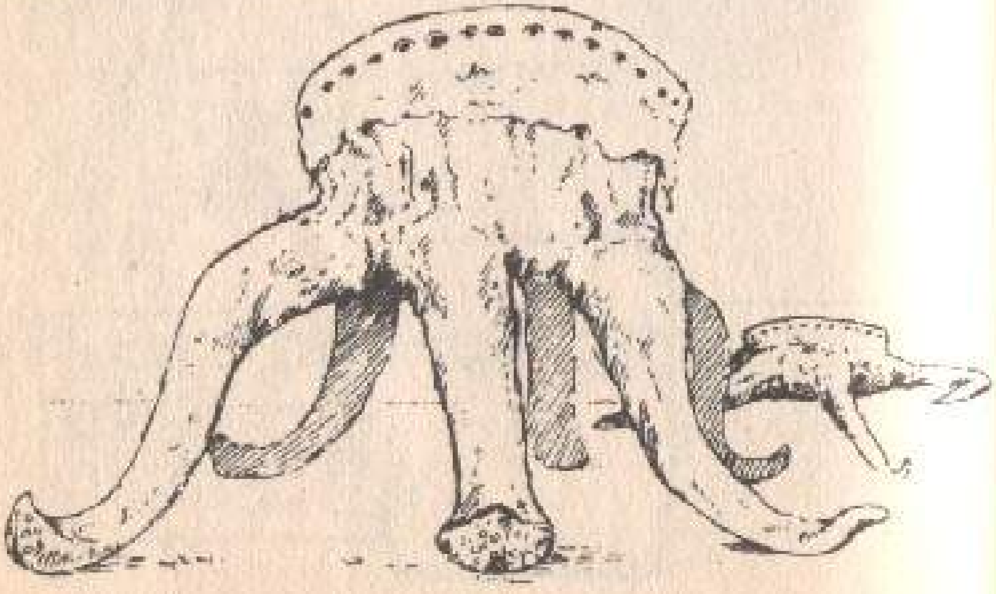
Vai al **238.**

169

Non sei riuscito a gettare l'umanoide fuori dalla cabina, e lui fulmineo si butta su di te trascinandoti con sé sul pavimento. Stordito, ti rendi conto che non potrai far fronte a questo avversario disumano. Qui termina la tua avventura.

170

Lentamente la creatura avanza fino a coprire il tuo corpo per inglobarlo a poco a poco nel suo. Qui termina la tua avventura.



171

Sei pervaso da un senso di gelo e di vertigine. Tutto gira vorticosamente intorno a te, mentre ti accasci sul suolo ricoperto di foglie. La tua avventura finisce qui.

172

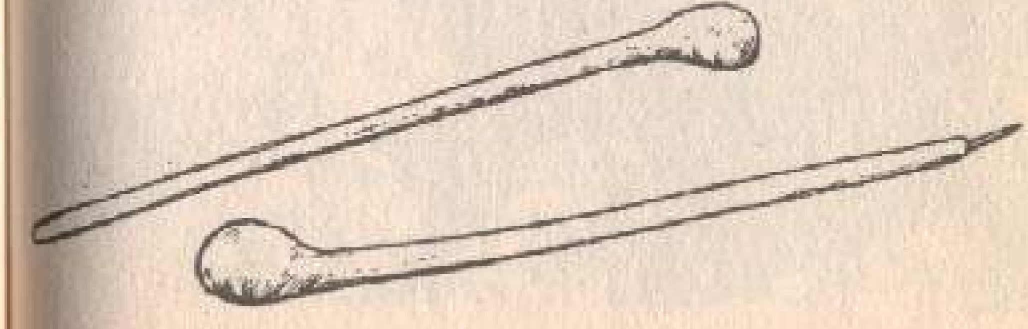
Punti la pistola verso la porta, ma ti accorgi che qualcosa di strano sta accadendo alla tua mente. È una forza che cerca di insinuarsi nel tuo cervello, per impadronirsi dei centri nervosi che comandano i movimenti. Già sei incapace di fermare l'impulso della tua mano che cerca di aprire il chiavistello della porta. Devi resistere e lottare disperatamente contro la follia. Metti alla prova la tua Intelligenza.

Se vinci, vai al **191.**
Se fallisci, vai al **302.**

173

Ti metti a correre disperatamente. La luce della pila rimbalza da una parete all'altra creando maligni giochi di ombre, mentre il vento ti insegue e ti sospinge alle spalle. Continui a correre in cerca di salvezza, quando giungi ad una biforcazione.

Se scegli la strada che porta a nord, vai al **344.**
Se preferisci andare ad ovest, vai al **192.**



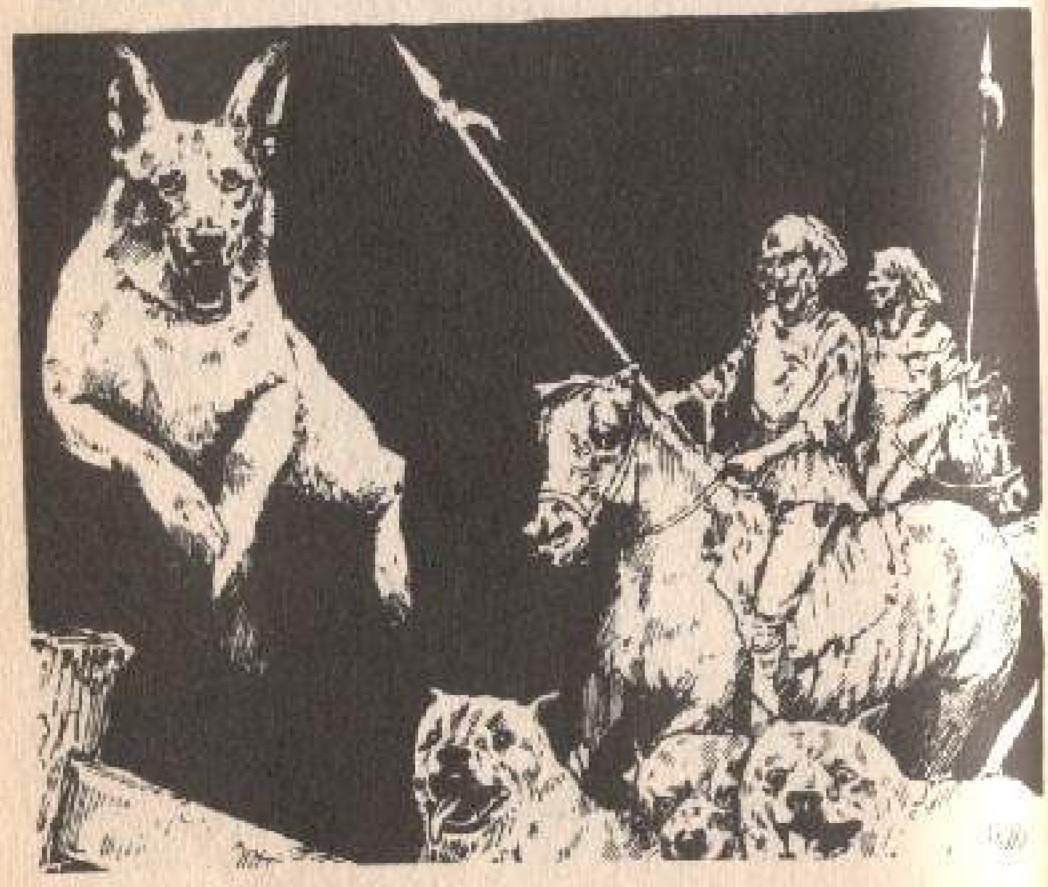
174

Sprazzi di luce verdastra accompagnano i tuoi passi lungo il tappeto di funghi, e lentamente sprofondi in una melma male odorante. Come in una morsa, ad un tratto, ti senti intrappolare una gamba; cerchi di liberarti ma invano, mentre il puzzo della fanghiglia verde diviene sempre più insopportabile.

Vai al **195.**

175

I cani della caccia selvaggia ti balzano addosso, mentre un cavaliere ammicca lugubre verso di te.
«Unisciti a noi! Siamo i cacciatori di anime!» e l'eco della sua spettrale risata ti travolge.
Eccoti trasformato in un'altra anima perduta, costretta a vagare nei deserti del tempo. Qui termina la tua avventura.



176

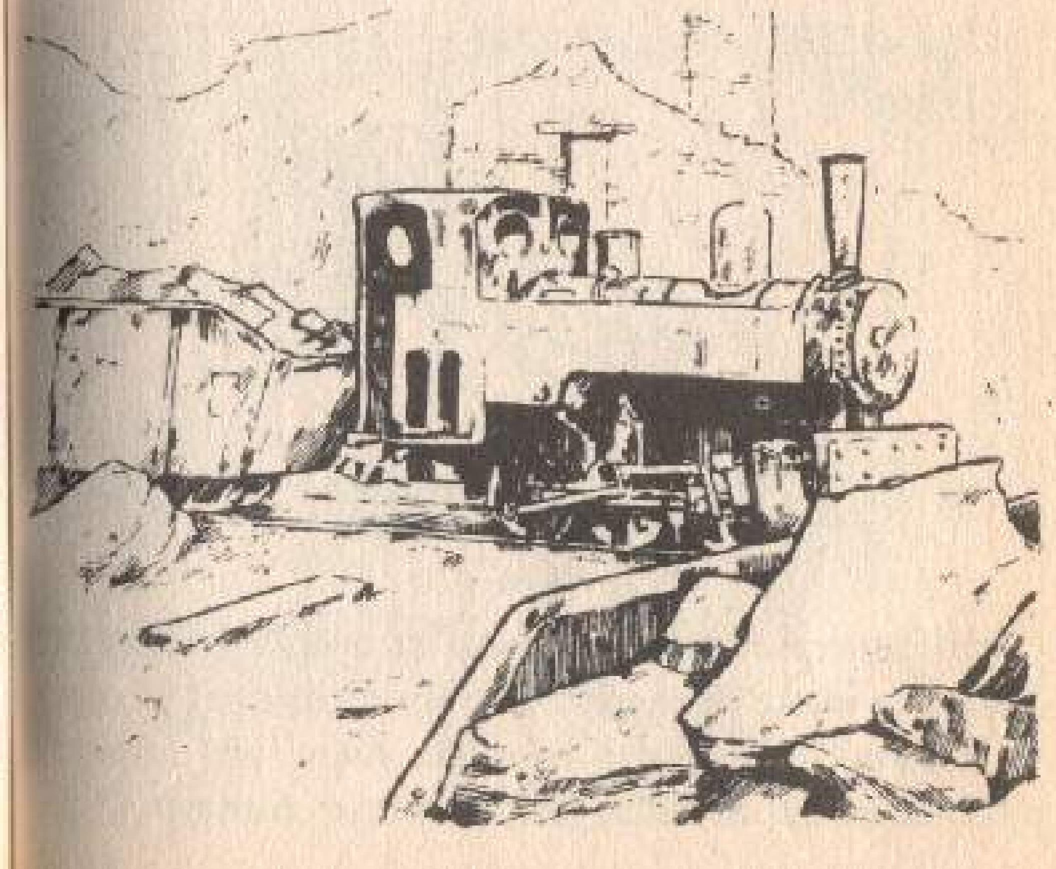
Nel grande silenzio della notte si odono solo i tuoi passi affrettati che si allontanano dai cespugli minacciosi. Ad un tratto la luna scompare dietro una nube e tu ti fermi di colpo. Dalla tua sinistra, da dietro un cespuglio, provengono dei colpi di tosse. E quando la luna riappare una nera figura si staglia davanti a te.

Vai al **199.**

177

Il masso rotola giù per la scarpata e precipita addosso alla creatura. Emettendo un soffio spaventoso e un fetido umore biancastro, il suo corpo si affloscia, mentre i tentacoli battono sempre più debolmente finché si fermano privi di vita.

Vai al **274.**

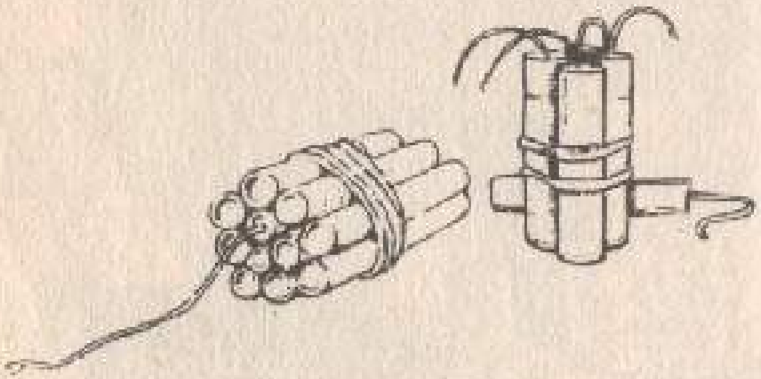


Geo Hindlett
1875

178

Sotto una serie di scariche di energia incandescente, che gli alieni ti scagliano contro per abbatterti, afferri con forza il tuo avversario e lo fai girare in modo che venga a frapporsi tra te ed i guardiani della miniera. Una massa infuocata ti colpisce la spalla destra, ma anche l'uomo resta colpito alle spalle e si abbatte al suolo con un grido. Ne approfitti per lanciarti verso l'uscita della miniera senza badare al puzzo di carne bruciata che ti riempie le narici.

Vai al **218.**

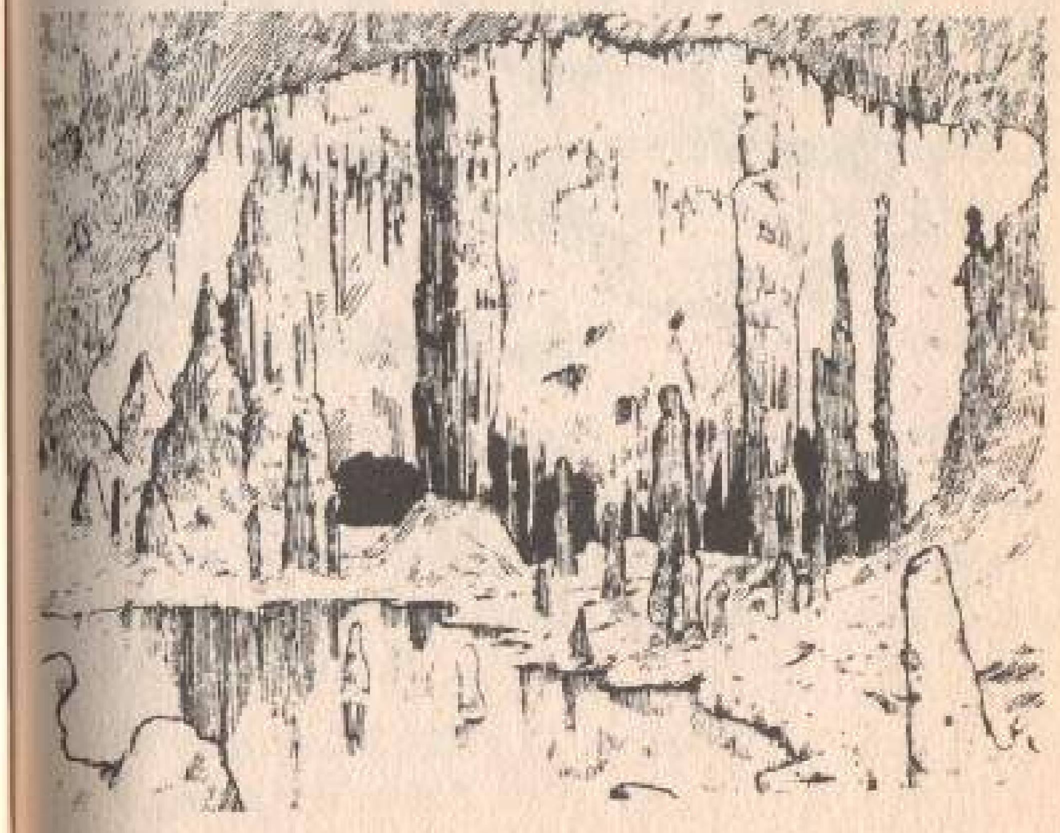


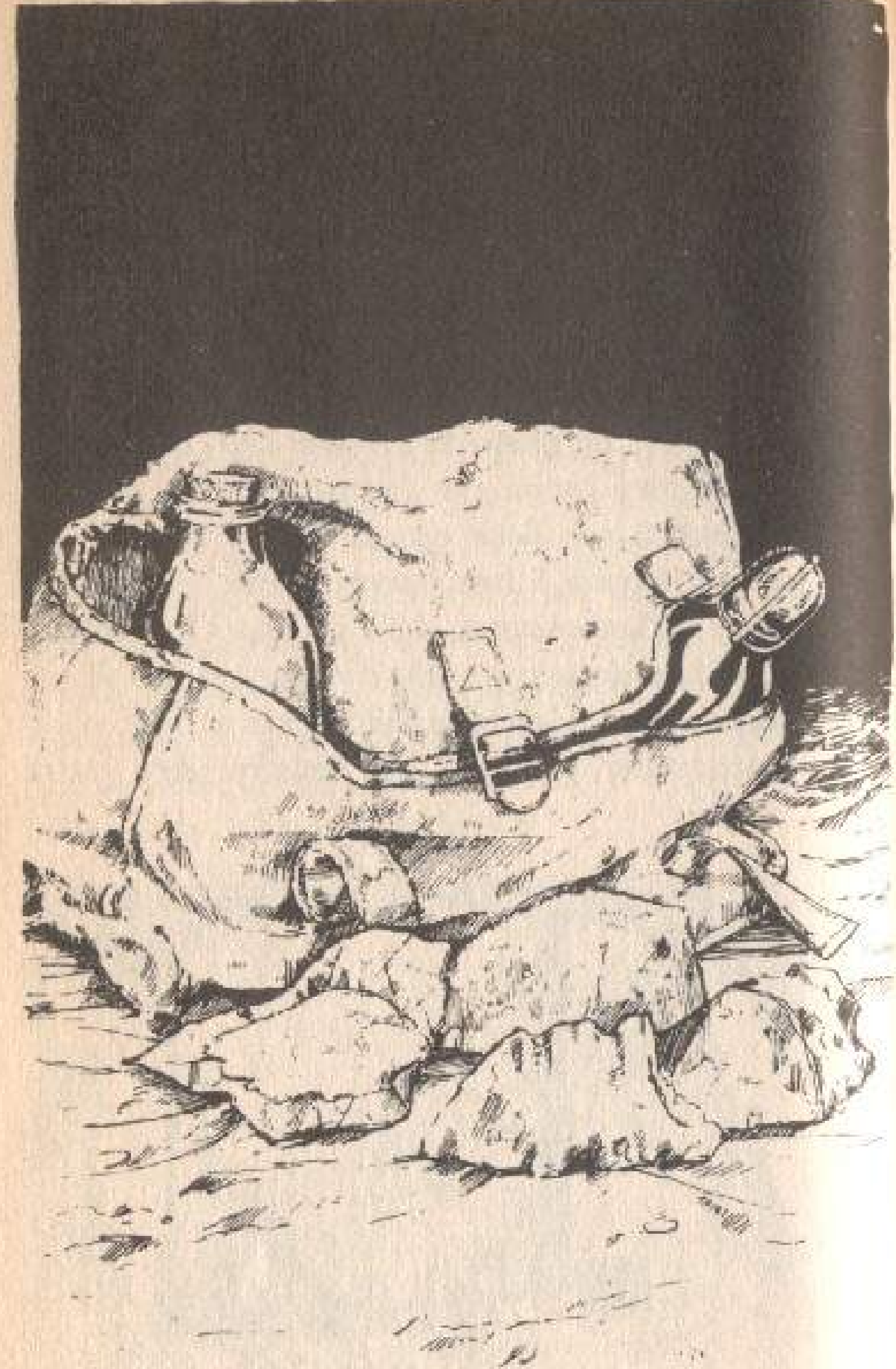
179

Corri disperatamente a zig zag attraverso la cava per evitare le saette di energia dei tuoi nemici. Ad un tratto inciampi in qualcosa di molle, come una grossa e morbida sacca, che ti fa cadere mentre cominci a sentire un odore fetido. Ti volti e con orrore vedi una specie di enorme zucca proprio sopra di te; ha cominciato a succhiarti, lenta ed inesorabile. È così che termina la tua avventura: nello stomaco di un mostro alieno.

180

Riesci a staccare una pietra dalla parete e la getti nel vuoto. Da quando l'hai lasciata cadere ti metti a contare 1, 2, 3, 4. … Arrivato al 27 senti l'eco di un tonfo, dal quale puoi capire che l'abisso è molto profondo. Alla debole luce della tua torcia sei in grado di scorgere a malapena il lato opposto della voragine, e poco più in là l'imboccatura della galleria. C'è poco da scegliere: o fare un salto prodigioso per cercare di arrivare dall'altra parte della voragine: vai al **165;** o ritornare, attraverso la galleria, giù nella miniera: vai al **21.**





181

Fai scattare le luccicanti fibbie d'ottone che chiudono la borsa. Dentro trovi alcuni resti di pane secco e qualcosa che supponi essere stato formaggio. Ci sono anche altri tre oggetti: un sacchetto di carta oleata e due bottiglie, una verde ed una nera. Il sacchetto di carta contiene una strana sostanza, l'assaggi e ti accorgi che si tratta di sale. Delle due bottiglie, una è tappata con del sughero, che con il tempo si è rinsecchito ed ha lasciato evaporare il contenuto; l'altra, chiusa ermeticamente da un tappo di vetro assicurato con un filo di rame, contiene un liquido. Apri cautamente la bottiglia, l'annusi e ti ritrai immediatamente all'odore di acido solforico.

Se vuoi portare con te qualcosa di quanto hai trovato, segnalo sul Registro Personale. Ora torna all'incrocio delle gallerie e segui quella di nord-est (vai al **149**), oppure quella di nord-ovest (vai al **140**).

182

Lasci cadere la lancia, che immediatamente viene trascinata attraverso le rovine da un vento soprannaturale. Ora sei disarmato.

Vai al **75.**

183

Balzi in avanti cercando di afferrare le gambe del mutante, per scaraventarlo fuori dal carrello. Misura la tua Forza contro la Forza del mutante (7) sulla Tavola di Combattimento.

Se vinci, vai al **327.**
Se perdi, vai al **268.**

184

Ti sembra che la testa ti scoppi, e barcollando retrocedi lungo la strana galleria; quando sei di nuovo all'imboccatura senti soffiare un vento caldo ed umido che ti rinfranca un po'.

Vai al **71.**

185

Dai un'occhiata in giro e vedi un pesante tavolo di legno. Facendoti aiutare da Petrie-Smith, lo trascini davanti alla porta d'entrata. Ora che l'atrio è temporaneamente al sicuro, Petrie-Smith si avventura a controllare il resto della casa.

Vai al **135.**

186

Con un senso di vomito affondi la punta del tuo bastone nella bocca del mostro in modo da bloccargli le mascelle! Ma funzionerà questo stratagemma? Confronta la Forza della bestia (10) contro questa tua trovata (7) sulla Tavola di Combattimento.

Se la bestia riesce a spezzare il bastone, vai al **245.**
Se fallisce, vai al **157.**

187

Mentre stai scendendo, un masso ti precipita accanto. Guardi in su e vedi un uomo che grida, con la faccia sconvolta: «Morte agli stranieri!»
Devi affrontare questo pazzo.
Metti alla prova la tua Abilità.

Se vinci, vai al **359.**
Se perdi, vai al **130.**

188

Lo segui finché giungete in un villaggio in rovina, sotto un'antica quercia nodosa.
Il vecchio si volta verso di te. «Per secoli» dice, «io, Myriddin, ho dormito sotto le colline del Galles, attendendo che giungesse il tempo del risveglio. Ora quel tempo è venuto ed io ho scelto te come mio campione. Un male tremendo serpeggia tra le valli di Bryn Coedwig, minacciando l'umanità. Qui siamo al confine tra la vita e la morte, tra coloro che vegliano e coloro che dormono. Qui ora io darò inizio alla caccia selvaggia, libererò un'orda di spiriti guerrieri morti da molto tempo. Dovrai affrontarli da solo e, se riuscirai a vincerli, essi si sottometteranno a te, per aiutarti nel momento del bisogno. Ma se fallirai, diverrai loro preda e per te sarà finita. Attendi sotto quest'albero che la caccia cominci, sotto questa quercia che simboleggia la protezione».
Myriddin ti consegna la sua grande lancia e si allontana. Vuoi rompere questo incantesimo ponendo delle domande? Vai al **124.** O accetti semplicemente il fantastico compito che ti è stato affidato? Vai al **147.**

189

Con uno spintone riesci a sbilanciare l'avversario e a scaraventarlo fuori dal vagone. Fai appena in tempo a lanciare un rapido sguardo a quel corpo grottesco che giace con il collo spezzato e con la lingua a penzoloni, quando vedi i guardiani della miniera e devi concentrarti sui comandi della locomotiva.

Vai al **131.**

190

Procedi in fretta affidandoti alla fioca luce della tua torcia, ma all’improvviso questa si spegne e resti completamente al buio. Ti fermi in ascolto, intorno a te c’è un profondo silenzio, ma tu sai, tu senti che c’è qualcosa in agguato nel profondo della galleria. Sta aspettando te.

Vai al **213.**

191

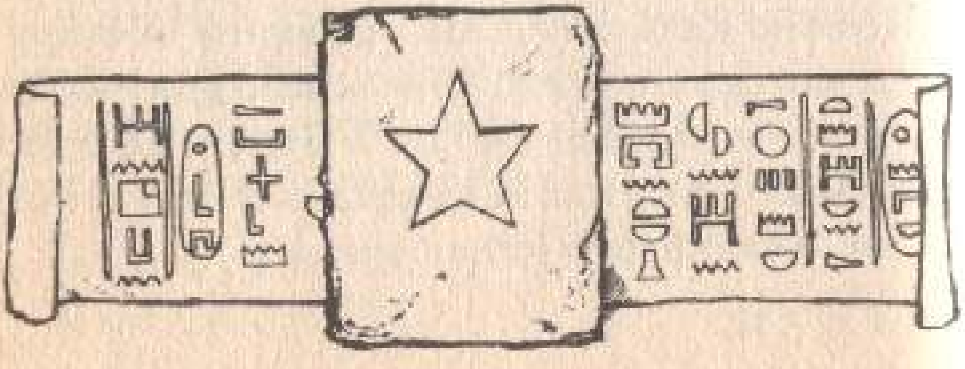
La tua Volontà lotta contro le forze che ti stanno controllando. Lentamente l’immagine di una creatura dai lunghi tentacoli appare alla tua mente, ma più riesci a metterla a fuoco e più essa perde potere su di te. Alla fine riesci a vincere la volontà della creatura e chiudi il catenaccio della porta. Barcollando retrocedi verso la cucina, quando all’improvviso proprio da lì balza fuori una figura pallida che ti assale.

Vai al **337.**

192

Corri nella galleria fino a giungere ad una piccola caverna; qui cerchi di fare un po’ di luce con la lampada e, tra le ombre che danzano intorno a te, riesci ad intravedere una serie di gradini scavati nella roccia.

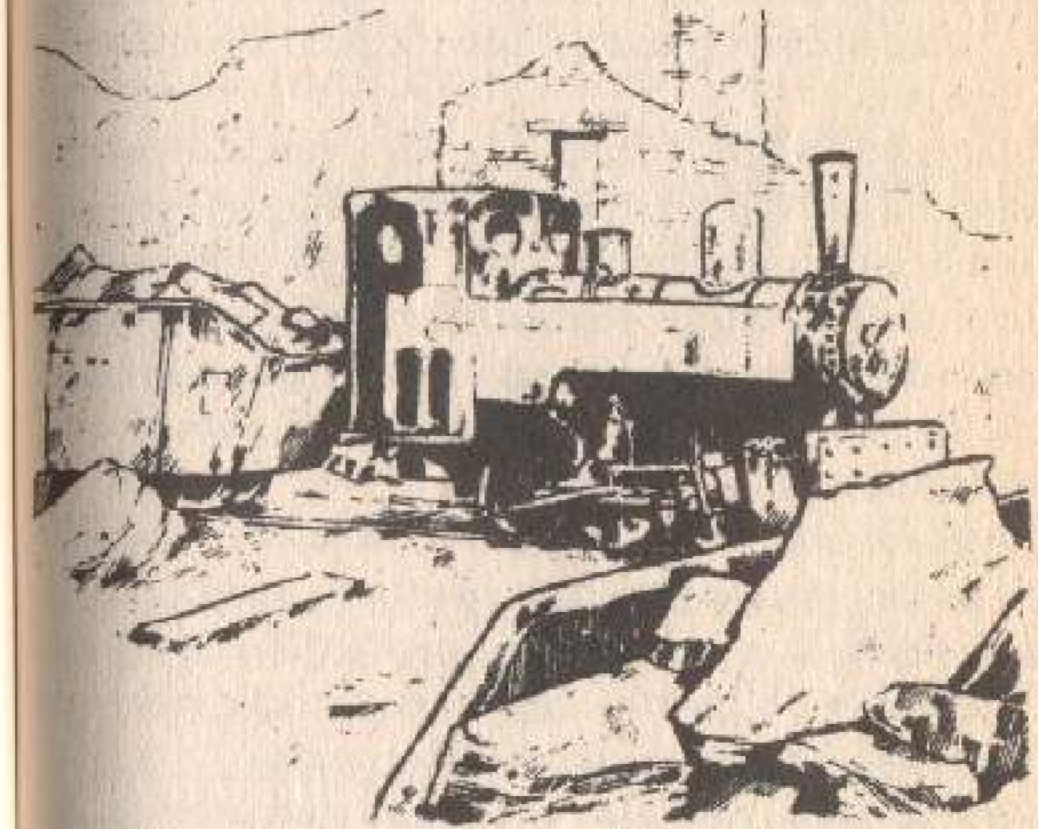
Vai al **211.**



193

Man mano che i secondi passano, la velocità del vagoncino aumenta. Ad ogni modo i mutanti sono lì ad attenderti e le loro saette incandescenti brillano pronte a colpirti. Gridando agli abitanti del villaggio di tenersi giù, cerchi di proteggerti dietro una fiancata del carrello e ti prepari ad affrontare l’impatto con gli avversari.

Vai al **223.**



194

Alla tua decisione fa seguito un lungo silenzio, interrotto solo dal latrato dei cani e dal fischio del vento. Allora Myriddin parla di nuovo.

«Ancor prima che l'uomo comparisse in queste valli, esse erano minacciate da un oscuro terrore perennemente in agguato. Non ci sono dubbi che esso proviene dalla Grande Oscurità, ma perché ciò sia accaduto e come poi sia finito nella sua millenaria sepoltura, questo è un mistero.

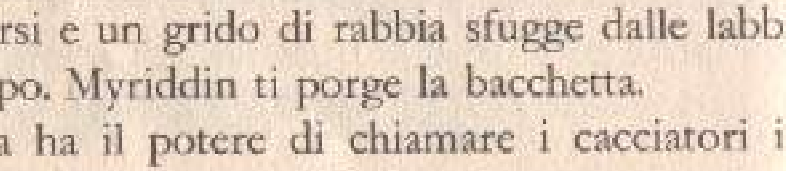
Se fosse ancora sepolto non sarebbe un grave problema, ma poiché è stato dissotterrato e risvegliato durante gli scavi fatti dagli uomini, ora siamo minacciati da un tremendo pericolo. Neppure io posso bastare da solo contro l'enorme numero di servi di cui esso dispone, e che ora, nel tentativo di fuggire dalla sepoltura, stanno distruggendo a poco a poco ogni cosa all'intorno.

Ora sta per finire il tempo che mi è concesso trascorrere con te. Non posso infrangere le leggi del tempo e tenere a freno la nebbia troppo a lungo. Dovrai essere tu a fermare questo terrore, e impedirgli di liberarsi del tutto, altrimenti seminerà la morte e la distruzione nel mondo intero! Ma non temere, non resterai completamente privo di aiuto!»

Myriddin infila una mano tra le falde del mantello e ne estrae una bacchetta con incisa una scritta a caratteri runici. Immediatamente i cavalieri fanno il gesto di ritrarsi e un grido di rabbia sfugge dalle labbra del loro capo. Myriddin ti porge la bacchetta.

«Questa ha il potere di chiamare i cacciatori in tuo aiuto. Ma ricorda, potrai farlo soltanto una volta».

Vai al **216.**



195

Devi misurare la tua Forza contro quella del fango (7) per riuscire a liberarti dalla sua morsa. Ogni volta che fallisci devi togliere 2 punti alla tua Resistenza, a causa dei fumi venefici che stai respirando. Continua così finché non riesci a liberarti, e vai al **210.** Ma se la Resistenza ad un certo punto si riduce a 0, la tua avventura finisce qui.

196

Spicchi un balzo e riesci a saltare sulla scarpata. Quindi sollevi un pesante masso e lo butti addosso alla creatura che avanza strisciando sotto di te.

Metti alla prova la tua Abilità. Se riesci, gioca 2 dadi per vedere il danno subito dalla Resistenza della creatura (12), quando il masso la colpisce.

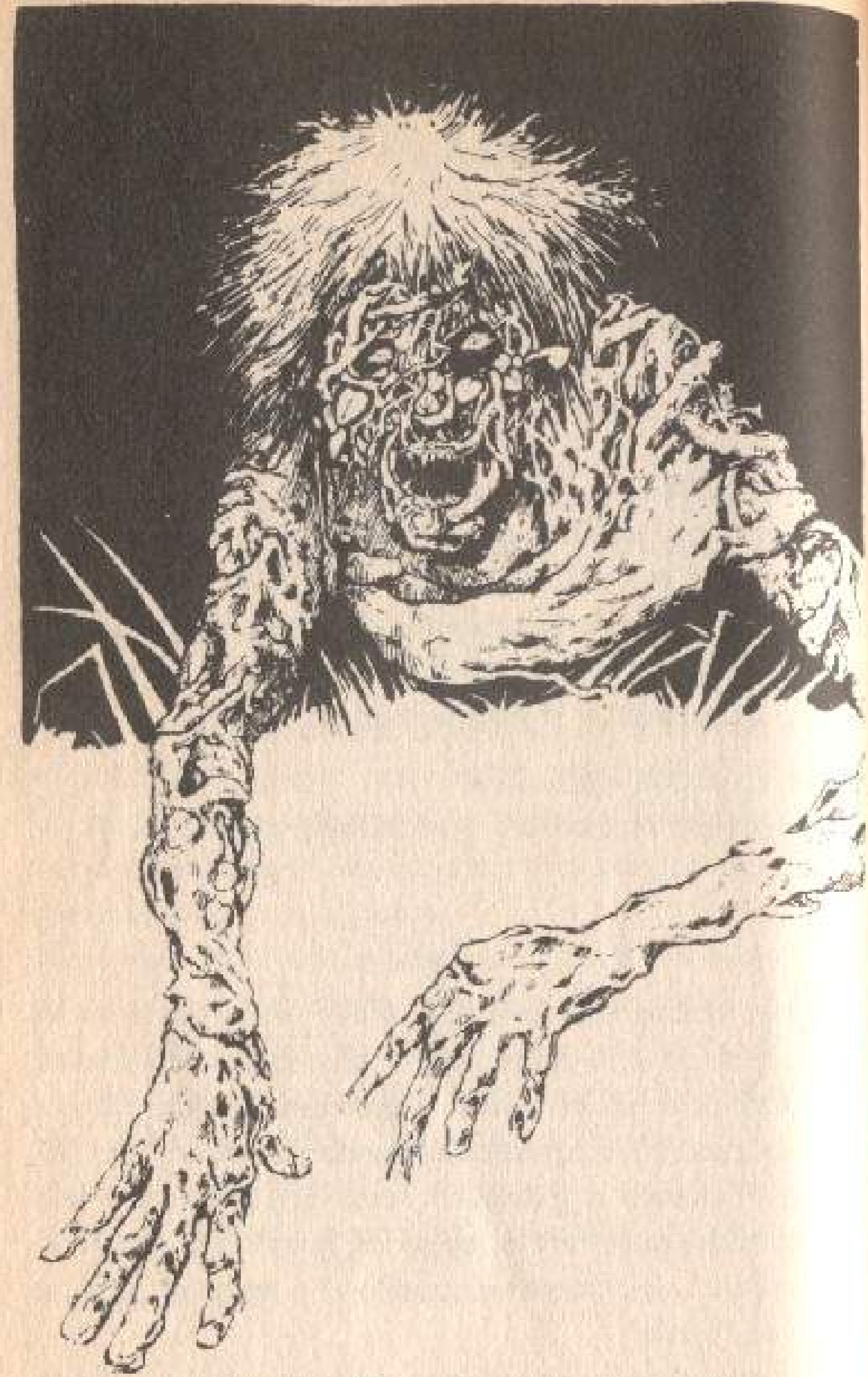
Se la uccidi, vai al **274.**

Se invece sopravvive o se fallisci, vai al **217.**

197

Alla tua destra una macchia scura ondeggia a mezz'aria; fissi bene lo sguardo, e a poco a poco la massa si materializza in una forma grottesca, simile ad un vecchio piccolo e spaventosamente grinzoso. Questo spirito è intento a guardare verso un punto alla tua sinistra: non puoi fare a meno di girarti, ed ecco che vedi volare i frammenti di quello che poco fa doveva essere un barile!

Ti sei imbattuto in un folletto maligno, una di quelle creature che la scienza moderna chiama poltergeist. Segna i suoi dati sul Registro Personale: Intelligenza 9, Volontà 18.



Il folletto vuole misurare la sua Intelligenza con la tua, sulla Tavola di Combattimento. Tutte le volte che i suoi attacchi hanno successo, egli ti lancia contro ogni sorta di oggetti togliendoti di colpo in colpo 2 punti di Resistenza. Se invece la tua Intelligenza resiste, egli perde ogni volta 1 punto di Volontà.

Dopo ogni suo attacco puoi cercare di colpirlo con la lancia, indebolendo ulteriormente la sua Volontà. Dopo di che il folletto attacca di nuovo. La lotta finisce quando riesci a ridurre a 0 la Volontà del folletto e ad esorcizzarlo completamente.

In questo caso, vai al **214**.
Se invece vieni sconfitto, vai al **370**.

198

Sotto una pioggia di saette di energia cerchi invano di liberarti dalla presa del tuo nemico. Ad un tratto senti un colpo violento alle spalle e, in preda ad un dolore insopportabile, vieni meno tra le braccia dell'avversario. Qui termina la tua avventura.

199

Hai davanti a te qualcosa che ricorda un uomo, ma che è in realtà una grottesca accozzaglia di vegetali. Radici e ramoscelli contorti formano la faccia di questo essere, che al tuo sguardo inorridito rispecchia un te stesso deformato. I capelli sono fatti d'erba secca, le orecchie sono foglie accartocciate e nelle orbite degli occhi roteano due fagioli neri. La muscolatura è costituita da tentacoli ondeggianti in una struttura di legno. Dalle sue mascelle, spalancate su una fila di spine, imitazione di una turpe dentatura, esce un alito di putrefazione.

«Io sono te» sibila la creatura, e si raccoglie su se stessa pronta a scattare.

Vai al **363.**

200

Percorri alcuni metri fino ad arrivare ad un punto in cui la galleria è ostruita a causa di una frana. Stai per tornare indietro, verso il bivio che hai appena lasciato, quando sfiori con il piede un oggetto, una borsa di tela ricoperta di polvere.

Vai al **181.**

201

Dal corpo della creatura si forma un proiettile di energia che vola con una parabola perfetta contro di te. Forse hai una possibilità di evitare questa saetta. Prova la tua Abilità.

Se ce la fai, vai al **220.**
Ma se non sei abbastanza veloce, vai al **236.**

202

Cerchi di vibrare un colpo tremendo sulla testa del mutante, con il tuo bastone. Se sei così abile da colpirlo, perde 4 punti di Resistenza.

Se muore, vai al **288.**
Nel caso sopravviva, vai all'**80.**
Nel caso tu non l'abbia colpito, vai al **148.**

203

Avanzi correndo, accecato dalla luce esterna, quando inciampi e rischi di cadere in una voragine.

Vai al **180.**

204

Non appena esci scorgi diversi mutanti che fuggono tra gli alberi ed i cespugli. Non avrebbe senso inseguirli da solo, perciò ritorni sui tuoi passi verso casa. Ma mentre ti avvicini la tua attenzione viene attratta da uno strano pesce gelatinoso, munito di tentacoli, che aleggia sopra il tetto. Spari, però è troppo buio perché si possa capire se l'hai colpito o no.
In casa trovi Petrie-Smith che sta cercando di sbarrare la porta con un pesante tavolo di legno, gli dai una mano e vi barricate.

Vai al **135.**

205

Con un grido omicida il mutante solleva il suo piccone per ucciderti. La sua Abilità vale 6 punti ed il colpo di piccone provoca un danno di 6 punti. Confronta la tua Abilità con la sua, per vedere se riesce a colpirti.

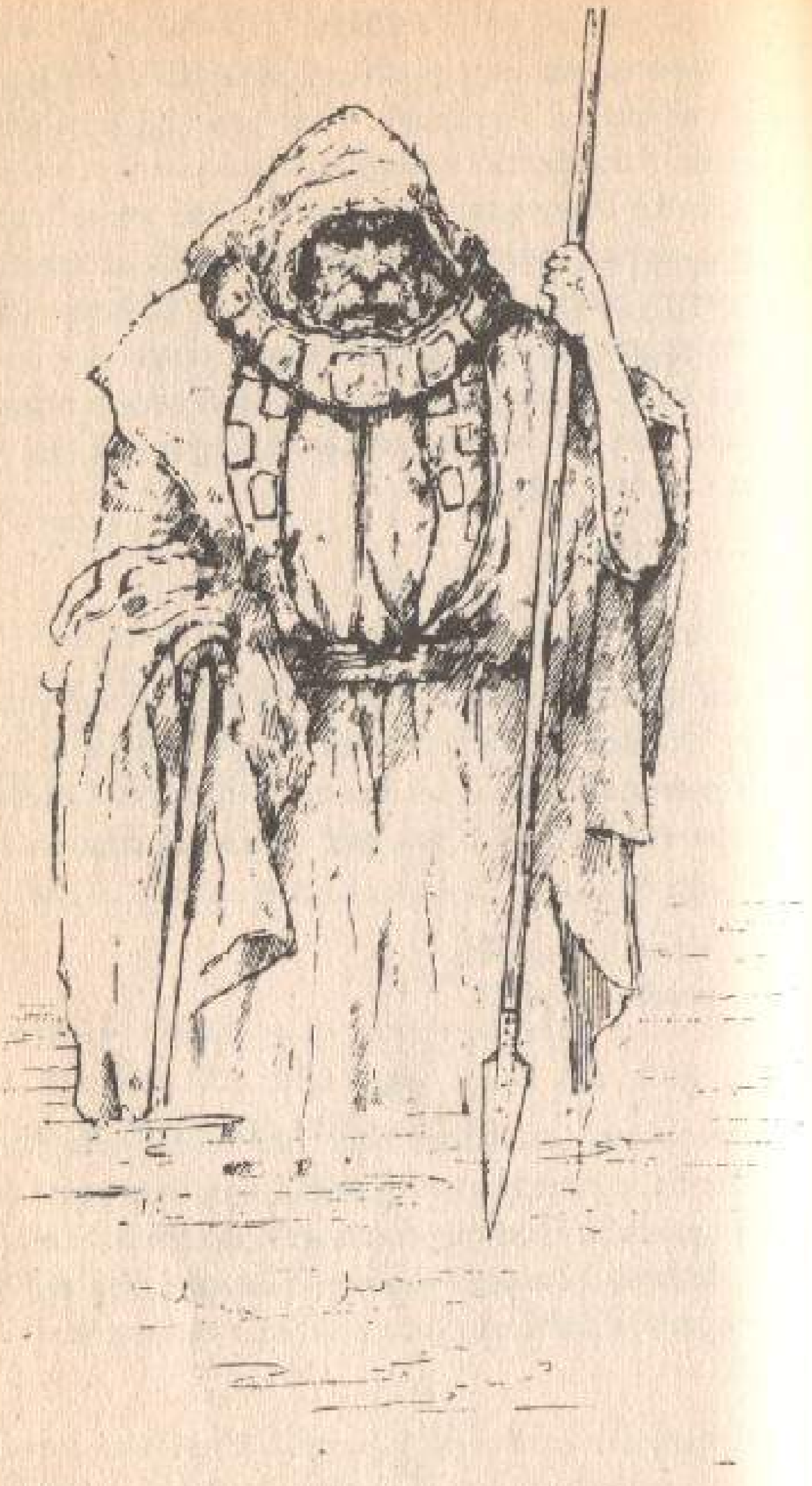
Se vince, vai al **105.**
Se perde, vai al **73.**

206

All'improvviso una strana luce blu brilla sulla punta della lancia, e scende avvolgendola a poco a poco fino all'impugnatura. Fiamme di un gelo intenso ti attanagliano le mani. Lascerai cadere la lancia? Vai al **182.** O stringerai i denti, risoluto a tenerla ben stretta? Vai al **121.**

207

Il sentiero fangoso è traditore e più di una volta ti ha fatto incespicare, cosicché sei costretto a scendere bal-



zando da un lato all'altro, per tenerti dove il terreno è più asciutto e meno cedevole. Il sentiero prosegue lungo la scarpata che scende verso la valle. Sotto la scarpata deve esserci la cava, mentre proprio sopra di te deve esserci la cisterna. Andrai in perlustrazione, prima di scendere ulteriormente? Vai al **226.** O continuerai a scendere lungo il sentiero che costeggia la scarpata? Vai al **187.**

208

Il mutante cerca di colpirti con la chiave inglese, ma grazie alla tua prontezza di spirito con uno scarto improvviso riesci a sbilanciare il nemico e, afferrandolo per una spalla, tenti di scaraventarlo fuori dal vagoncino. Misura sulla Tavola di Combattimento la tua Forza +2, contro quella del mutante (7).

Se vinci, vai al **189.**
Se sbagli il colpo, vai al **169.**

209

Non appena ti addormenti, ti appare un sogno. Circondato da un mare di nebbia sei seduto da solo in una piccola radura; ad un tratto ti senti sfiorare una spalla, ti volti e ti trovi faccia a faccia con un vecchio imponente, avvolto in un ampio mantello, che avanza impugnando una grande lancia. Una forza estranea penetra la tua mente, impadronendosi dei tuoi pensieri e dei tuoi desideri. Una sola cosa ti preme: seguire quel vecchio!

Meccanicamente muovi un passo e ti allontani nella nebbia con lui.

Vai al **188.**

210

Alla fine riesci a liberare il piede dalla fanghiglia e a raggiungere, attraverso la distesa di funghi, le rotaie.

Vai al **227.**

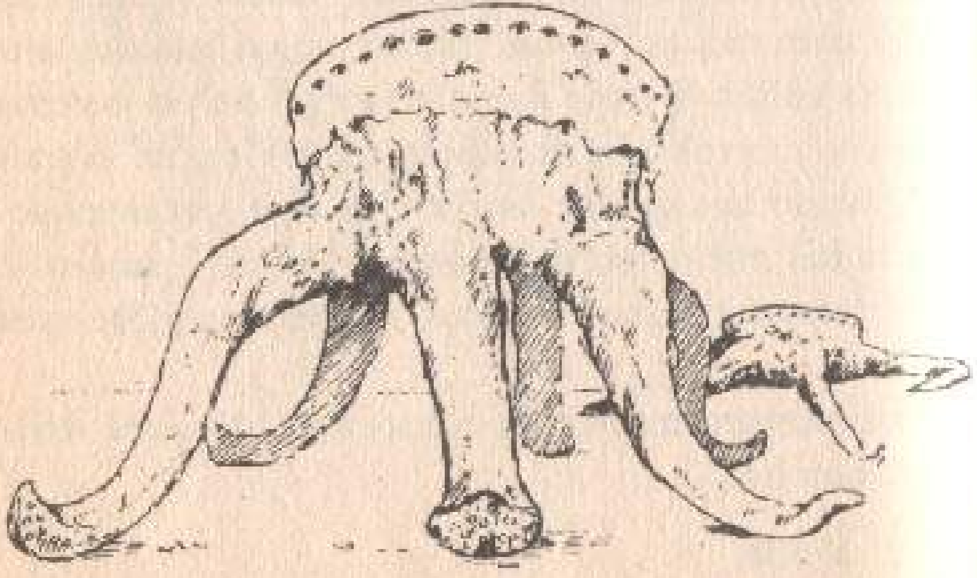
211

Salendo i gradini a due a due giungi all'entrata di una grande caverna. Inesorabile il vento riprende a soffiare contro di te, cercando di avvolgerti. Sei disperato, e cerchi una soluzione contro questo orrore. Userai la dinamite? Vai al **231.** O sparerai con la pistola? Vai al **254.**

212

Con mossa ardita cerchi di piantare il tuo bastone nella bocca della creatura. Confronta sulla Tavola di Combattimento la tua Abilità con la Forza della bestia (10).

Se vinci, vai al **186.**
Se non hai fortuna, vai al **278.**



213

A poco a poco riesci a calmare i battiti del tuo cuore e allora ti accorgi di un altro rumore: il ritmo preciso di una lenta marcia che avanza verso di te. Ora la tua torcia funziona di nuovo, e vedi una specie di sigaro informe, che procede mosso dalla forza sincronica di centinaia di abominevoli gambe.
La creatura si ferma proprio di fronte a te. Dondola la sua testa cieca e lentamente spalanca una sorta di corolla che si apre lasciando intravedere una polpa vermiglia e incandescente. Sta cercando di ipnotizzarti.

Vai al **230.**

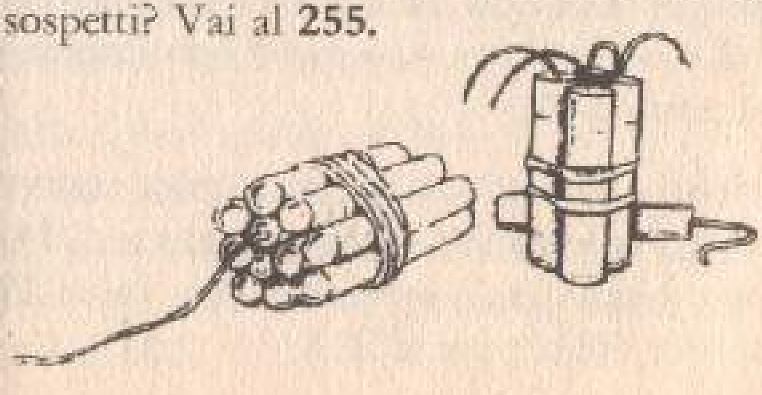
214

Ansante corri fuori dal mulino, tra le rovine che si stagliano sotto un cielo minaccioso.

Vai al **150.**

215

Penetri nella stanza con tutti i sensi tesi a percepire ogni minimo segno delle presenze che certamente si nascondono nel buio. Avanzi con il fiato mozzo, mentre stringi convulsamente la pistola con le mani sudate. Sull'altro lato della stanza c'è una finestra spalancata. Attraversi la stanza buia per andare a richiuderla? Vai al **234.** O resti in attesa di vedere se scorgi movimenti sospetti? Vai al **255.**



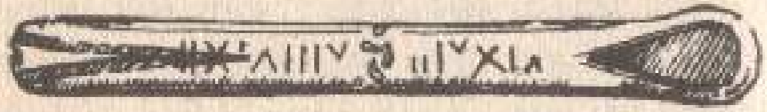
216

Myriddin ti porge la bacchetta, dicendoti: «Quando sarai in pericolo, lanciala in aria sopra la testa dei tuoi nemici».

A queste parole fa eco la fredda voce del guerriero: «O mortale, ricorda che ci sarà un duro prezzo da pagare se ti servirai della caccia contro la mia volontà. Infatti mentre la bacchetta compirà la sua traiettoria noi saremo costretti a cavalcare, ma cercheremo di farla cadere sopra di te, trasformandola in uno strumento di morte». Ciò detto il guerriero rimonta a cavallo e guida i cacciatori lontano, attraverso le rovine del villaggio.

«Ricorda l'avvertimento del guerriero, usa con accortezza questa bacchetta» dice Myriddin. E mentre il vecchio scompare tu hai la sensazione di rotolare nel buio più profondo.

Vai al **246**.



217

La creatura ti avvolge le caviglie con i suoi tentacoli e cerca di trascinarti giù dalla scarpata. Confronta, sulla Tavola di Combattimento, la tua Forza contro la Forza della creatura (6).

Se riesci a liberarti dalla presa, puoi continuare la lotta usando una bomba al cherosene; vai al **143**.

O puoi tentare un'azione disperata; vai al **196**.

Se invece fallisci, vai al **232**.

218

Riesci a sottrarti ai tuoi inseguitori, riparandoti dietro cumuli di scorie e ammassi di rocce. Dopo aver ripreso fiato ti avvii verso la casa di Petrie-Smith. Lucy ti introduce nello studio, dove il tuo vecchio amico ti fa sedere accanto al fuoco. Subito cominci a narrargli le ultime avventure che egli ascolta con grande interesse. Alla fine del racconto la luce scompare e Lucy accende la lampada a petrolio con un tizzone del caminetto.

Vai al **371**.

219

Sei da solo in una cupa pianura. I lampi e le saette accompagnate dall'ululato del vento imperversano intorno a te e squarciano il cielo tormentato. Ma tu, nonostante tutto, non sei in grado di sentire nulla. Una luce bianca avanza verso di te e ti avvolge in maniera piacevole. Ora sai che le tue avventure terrene sono finite.

220

Riesci a scansarti in modo che la palla incandescente esploda al suolo, ma alcune schegge di roccia ti feriscono. Perdi 2 punti di Resistenza. Se questa si riduce a 0, la tua avventura finisce qui.

Altrimenti ti rialzi, e ancora stordito cerchi disperatamente un modo per sbarazzarti di questo alieno. Metti alla prova la tua Intelligenza.

Se fallisci devi andare al **201**.

Se invece hai successo, scegli tra le seguenti Armi quella di cui ti vuoi servire: pistola (se ti rimane qualche pallottola), vai al **146**; dinamite, vai al **267**; bacchetta, vai al **323**.

continua

Nel caso tu non abbia nessuna di queste armi, puoi fuggire dalla miniera abbandonando gli abitanti del villaggio; vai al **179.**

221

La galleria è in forte discesa e il terreno è viscido, tanto che scivoli più volte e sei costretto a buttarti contro le pareti per frenare la tua andatura. Ad un tratto perdi l'appoggio e, con uno scivolone interminabile, precipiti tra sassi e terriccio fino ad un crocevia. Andrai verso nord-ovest? Vai al **140.** O tirerai dritto verso nord-est? Vai al **149.** O sceglierai la strada di sud-est? Vai al **200.**

222

Procedi per questa galleria in salita quando, attratto da un fascio di luce, ti avvicini a una fessura e intravedi il cielo, e più in basso un ammasso di rocce e vegetazione. Il cuore ti si riempie di gioia all'idea di essere vicino alla superficie, e con rinnovato slancio continui a salire per la galleria.

Vai al **203.**

223

Il carrello passa velocissimo tra i mutanti, sobbalza, mentre una specie di gorgoglio proviene da sotto le ruote. Poi all'improvviso si sente una tremenda esplosione che ti scaraventa nella parte posteriore del vagoncino, insieme agli abitanti del villaggio. Uno dei proiettili di energia usati dai mutanti ha colpito la parte anteriore del vagone, che si è liquefatta!

Avvertito dal grido di terrore di uno dei valligiani, ti volti e vedi una mano deforme che si sta aggrappando ad un lato del carrello. Con che arma ti difenderai da questo nuovo orrore? Con il tuo bastone? Vai al **306.** Con la pistola? Vai al **339.** Con i pugni? Vai al **145.** O con il pugnale portato via al folle? Vai al **251.**

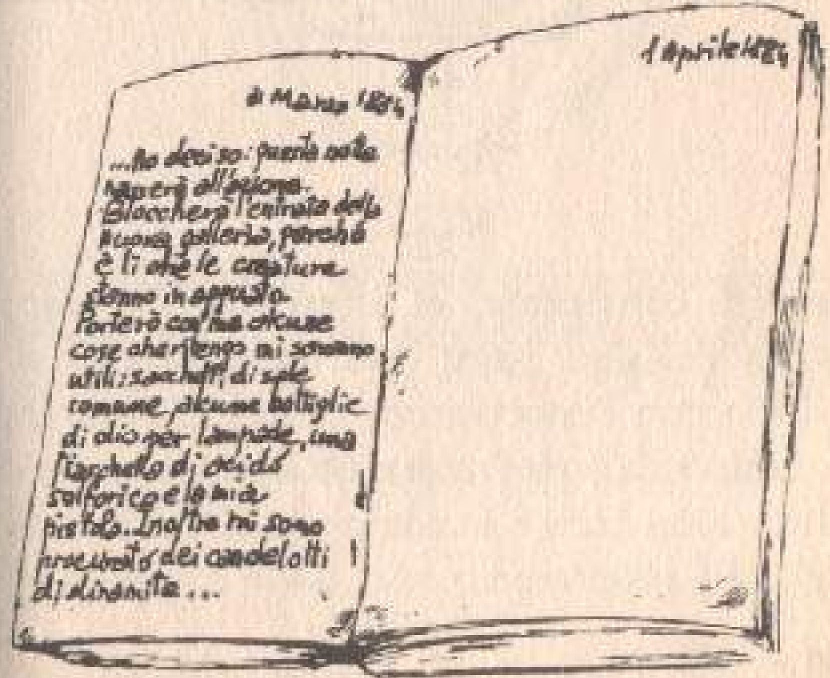
224

Ansimante e con i nervi in tensione raggiungi l'albero, gli giri intorno, e brandendo la lancia la conficchi con rabbia in quella creatura da incubo che si staglia nel crepuscolo. La creatura sparisce e con essa il fuoco. Perdi 1 punto di Volontà.

Se con ciò la tua Volontà si riduce a 0, vai all'**84.** Altrimenti vai al **206.**

225

Avanzi, folle e presuntuoso, ignorando l'avvertimento. Una scarica di colpi mortali ti sommerge, cadi, gli occhi si offuscano e tutt'intorno diventa nero. La tua avventura è finita.

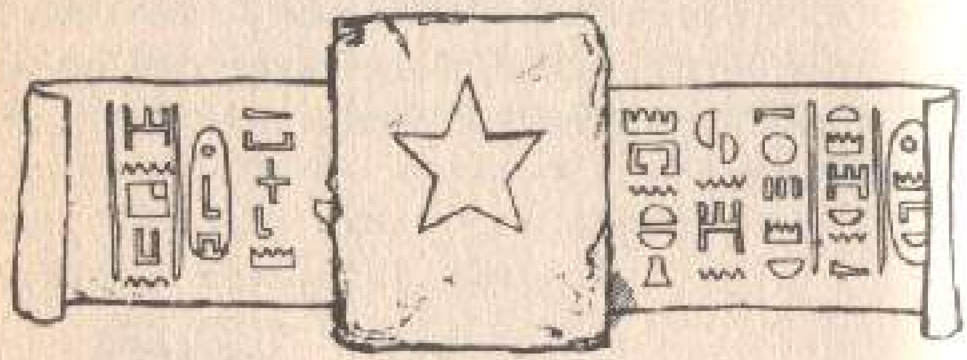

Marzo 1884
...Ho deciso: questa notte passerò all'azione.
Bloccherò l'entrata della terza galleria, perché è lì che le creature dormono in agguato.
Porterò con me alcune cose che ritengo mi saranno utili: sacchetti di sale comune, alcune bottiglie di olio per lampade, una fiaschetta di acido solforico e la mia pistola. Inoltre mi sono procurato dei candelotti di dinamite...
1 Aprile 1884

226

Una nebbia minacciosa aleggia nella cava. Che cosa nasconde? La risposta non tarda a venire. Ecco che un rumore ritmico, dapprima debole, poi sempre più incalzante e sonoro ti investe. Sprazzi di luce colorata intermittenti squarciano la nebbia, mentre la materia intorno a te ribolle finché ad un certo punto le pulsazioni ed i colori svaniscono, lasciando solo un profondo silenzio.

A questo punto ti dirigi verso ovest, tra le rocce e la cisterna, imboccando il sentiero che costeggia la scarpata scendendo a valle.

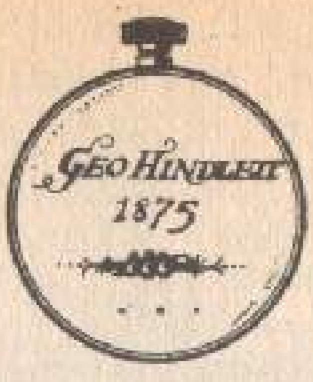
Vai al **187.**



227

Le rotaie ti consentono di attraversare la distesa di funghi fin dall'altra parte della caverna. Qui si apre una galleria con l'imboccatura circolare. Ti arrampichi per dare un'occhiata all'interno e ti rendi conto che le sue pareti sono lisce e lucide come il vetro. Con prudenza ti infili all'interno.

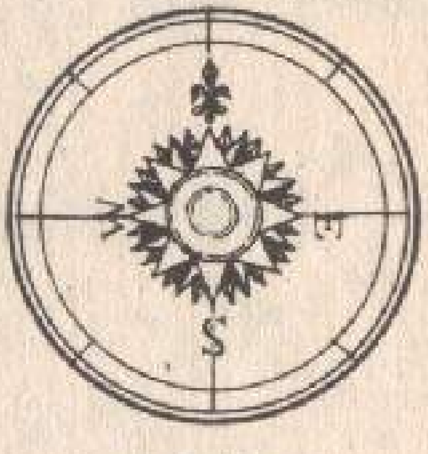
Vai al **237.**



228

Ti appoggi sul parapetto, per prendere meglio lo slancio contro il mutante. Riuscirai a fermarlo prima che ti colpisca con la chiave inglese? Confronta la tua Abilità contro l'Abilità del mutante (7) sulla Tavola di Combattimento.

Se vinci, vai al **208.**
Se perdi, vai al **330.**



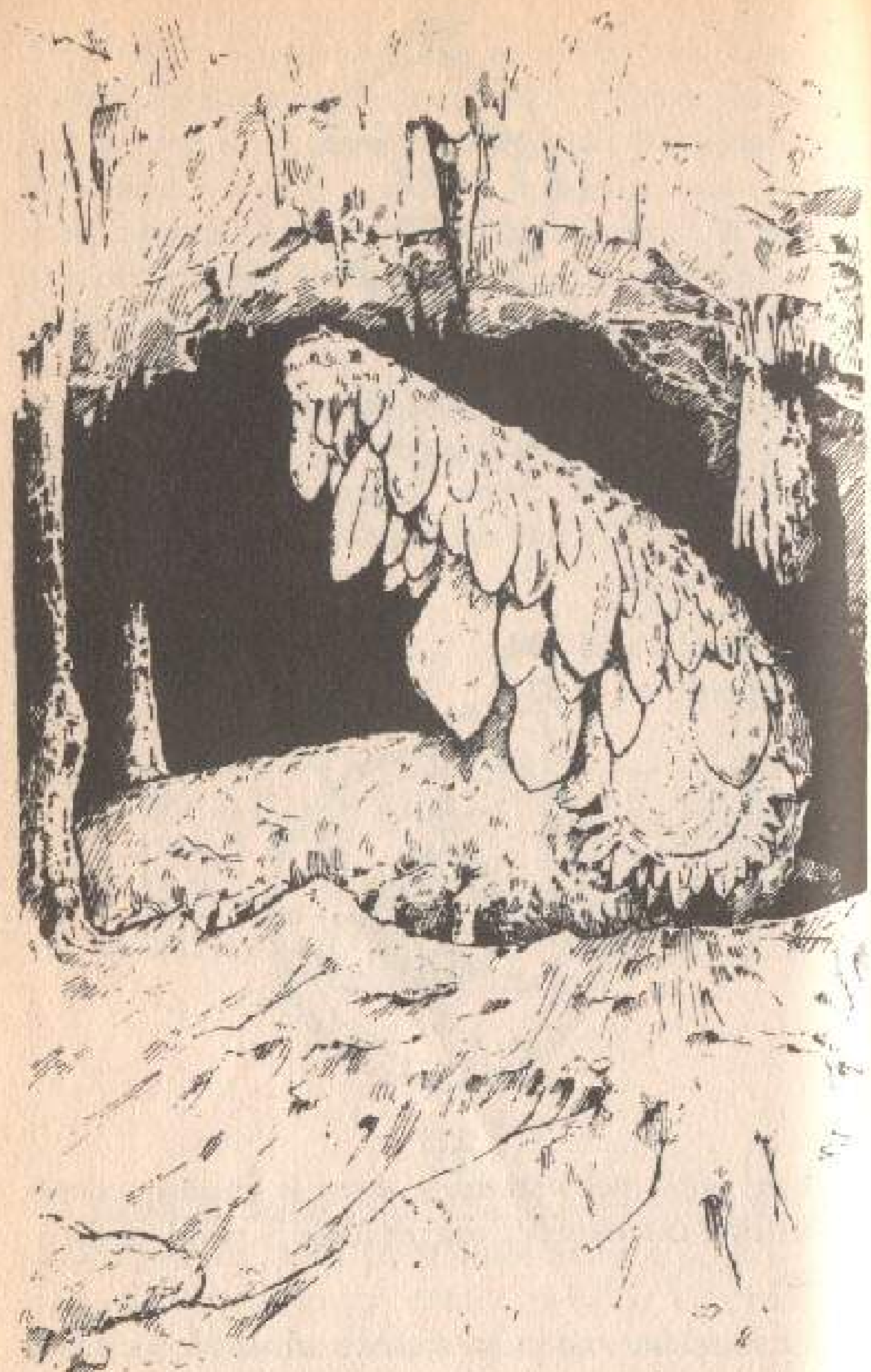
229

Con un calcio nello stomaco sbatti la creatura contro la fiancata del carrello, togliendogli 3 punti di Resistenza.

Se in questo modo sei riuscito ad ucciderlo, vai al **325.**

Se è ancora vivo, vuoi provare a spararli? Vai al **152.**

O vuoi provare una tattica differente? Vai al **183.**



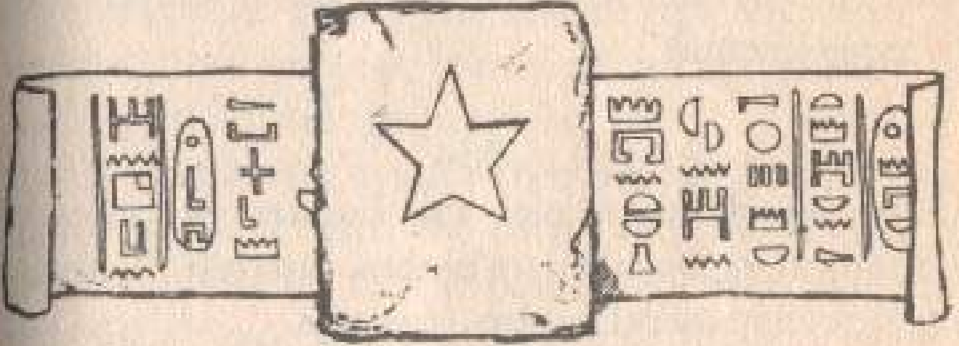
230

Devi combattere, a rischio della vita, contro questo mostro che cerca di ipnotizzarti.

Confronta la tua Intelligenza con l'Intelligenza della creatura (10), consultando la Tavola di Combattimento.

Se la salamandra ti batte, vai al **252.**

Se fallisce, vai al **262.**



231

Cerchi disperatamente di accendere la miccia, proteggendola dal vento. Non appena la miccia si accende lanci l'esplosivo giù per i gradini e ti appiattisci contro il muro, per difenderti dalla massa di polvere e detriti che schizzano nella caverna.

Vai al **324.**

232

Ora devi confrontare la tua Forza contro la Forza della creatura (6), sulla Tavola di Combattimento.

Se questa ti vince, vai al **259.**

Se fallisce, cerca di liberarti dalla sua stretta, andando nuovamente al **217.**

233

Sono passati ormai tre mesi da quando sei stato trovato dagli abitanti del villaggio, mentre vagavi solo e stralunato tra le colline. Le autorità ti hanno fatto trasportare dal Galles in questo sanatorio.

Hai perso la memoria e trascorri le tue giornate da solo cercando invano di ricordare il tuo nome. Solamente alcuni incubi ricorrenti testimoniano, nella tua mente tormentata, che hai vissuto delle vicende spaventose. Oseresti sfogliare indietro le pagine di questo libro per rivivere, se ne hai coraggio, il tempo di quegli avvenimenti?

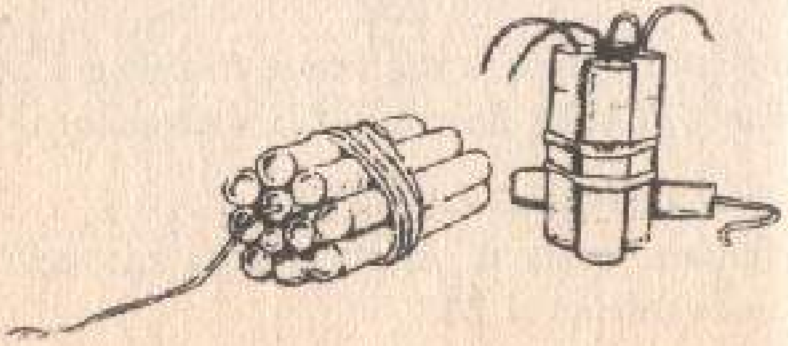
234

Rabbrividendo ti accosti alla finestra per chiuderla, quando all'improvviso un'ombra spettrale ti aggredisce, scaraventandoti contro la parete.

Vai al **337.**

235

Un fulmine si abbatte con uno strepito spaventoso tra le rovine del villaggio. La terra trema, mentre in lontananza le fiamme gialle e arancio che si sprigionano da alcuni ruderi illuminano Ratgoed. Vuoi rischiare di venir colpito dai fulmini restando sotto l'albero? Vai al **279.** O preferisci avventurarti tra le rovine per vedere cosa brucia? Vai al **334.**



236

Non riesci a evitare che la palla infuocata ti esploda sul petto, avvolgendoti nelle fiamme. Perdi 6 punti di Resistenza. Se con ciò la tua Resistenza si riduce a 0, la tua avventura si conclude qui. Se rimani in vita, devi prepararti al prossimo attacco dell'alieno.

Vai al **119.**

237

Questa galleria è completamente diversa dalle altre. Le pareti non sono grezze, ma rifinite con precisione matematica e ben levigate, come se qualcuno si fosse servito di getti ad alta temperatura.

Avanzi scivolando, mentre l'eco dei tuoi passi si perde in profondità. È certo che tutti i tuoi movimenti, per quanto cautamente tu stia avanzando, sono avvertiti e registrati da qualcuno. La conferma di ciò ti viene da qualcosa che si sta muovendo davanti a te.

Vai al **258.**

238

A tarda notte arrivi nella tua casa di Bedford Terrace; qui, dopo esserti fatto servire una cena leggera dalla domestica, sali nel tuo studio.

Ora ti rilassi, e apri la finestra per far entrare un po' d'aria fresca; poi ti siedi alla scrivania per osservare con comodo, alla luce della lampada, il prisma che hai portato con te. Ha la forma di una piramide a base quadrata e le sue facce sono lucide e levigate, impossibili da scalfire benché all'apparenza il materiale di cui è fatto sembri vetro. Uno strano simbolo traspare dalla base, come se fosse stato inglobato nella materia del prisma. Si tratta della rappresentazione stilizzata di un dragone avvolto su se stesso che si mangia la coda. A parte questo, non vi sono altri segni che possano dare una qualche indicazione sulla sua origine o funzione. L'unica cosa di cui sei certo è che, qualunque cosa esso sia, non si tratta di un prisma: infatti ponendolo direttamente davanti alla luce non la rifrange, ma la assorbe!

Gli unici oggetti simili a questo che hai avuto occasione di vedere sono le piramidi in miniatura conservate al British Museum. Solo che quelle non sono fatte di questo strano vetro o cristallo, ma sono di pietra decorata con geroglifici.

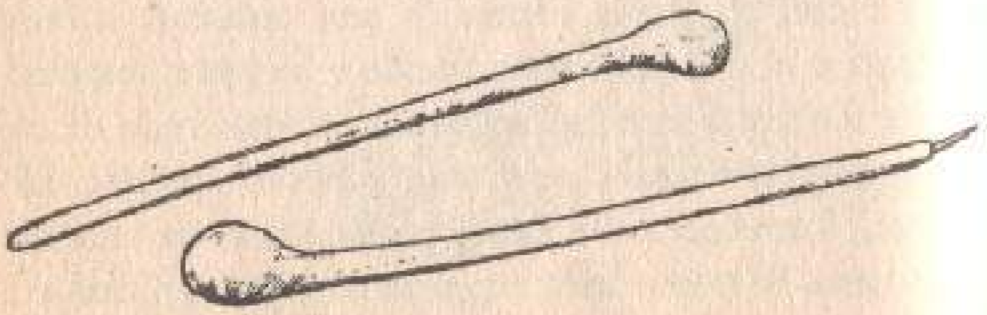
Non riesci a darti una spiegazione, e perciò, messo da parte lo strano oggetto, ti lasci scivolare nella tua poltrona preferita e ti immergi nella lettura di un giornale.

Vai al **379.**

239

Devi riuscire a liberarti dalla presa soffocante di questa creatura. Misura sulla Tavola di Combattimento la tua Forza contro quella dell'avversario, che è pari alla tua.

Se vinci, vai al **257.**
Se perdi, vai al **316.**



240

Fai fuoco. Colpito in pieno il mutante si irrigidisce per un attimo, poi crolla sul pavimento. Allora lo sollevi per buttarlo oltre la fiancata del carrello. Ora puoi rivolgere nuovamente la tua attenzione ai valligiani.

Vai al **128.**

241

Fai un volo nel buio prima di ritrovarti dolorante, disteso sul pavimento della caverna. Hai perso 3 punti di Resistenza. Vuoi provare di nuovo a raggiungere la sporgenza? Vai al **294.** O preferisci allontanarti zoppicando, costeggiando la parete della caverna? Vai al **354.**

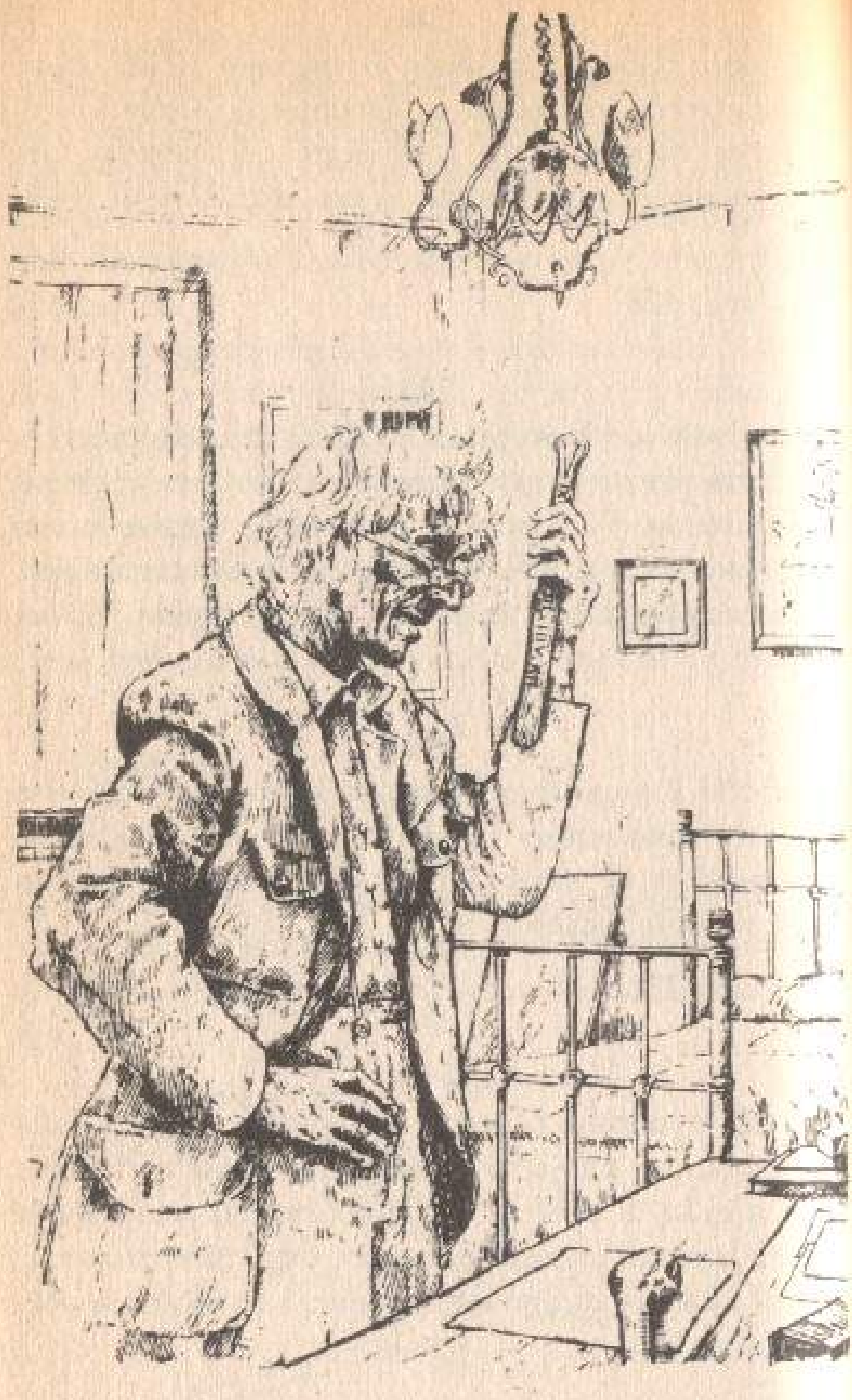
242

Conficchi il pugnale nella spalla del mutante, che con un urlo spaventoso precipita fuori del vagoncino strappandoti di mano il pugnale! In quel momento qualcosa cade accanto a te.

Vai al **280.**

243

Appena ti abbassi, ti arriva una scarica di colpi sulla testa; poi, con uno strano grido, il mutante si dissolve in una nube di polvere. Dal buio intorno provengono nuovi lamenti. Andrai in caccia degli altri mutanti? Vai al **204.** O aiuterai Petrie-Smith a barricare la porta? Vai al **185.**



244

La bestia si contorce orribilmente, rotolando da una parte all'altra della caverna e sputando grumi di fuoco sul pavimento. Mentre cerchi cautamente di passarle oltre, un lembo del tuo vestito prende fuoco e devi spegnerlo. Perdi 3 punti di Resistenza. Finalmente riesci a riprendere il cammino fino a giungere ad un'altra biforcazione.

Vai al **68.**

245

Il mostro riesce a sbilanciarti, facendoti cadere nella sua bocca disgustosa. Inutilmente ti dibatti. La tua avventura è finita.

246

Ti svegli di soprassalto, e vedi Lucy e suo padre, Charles Petrie-Smith, che ti stanno osservando stupiti. «Dio mio!» esclama il vecchio signore. «Sembra che tu abbia sostenuto durante il sonno una vera e propria battaglia, armato del tuo bastone e di questa strana bacchetta runica».

Guardi strabiliato la bacchetta del guerriero e il tuo bastone, dalla cui estremità sporge ora un'acuta punta di ferro. Scrivi sul tuo Registro Personale che con il bastone, adesso, potrai togliere 4 punti di Resistenza ai tuoi nemici.

Petrie-Smith ascolta attentamente il racconto del sogno notturno. Alla fine ti chiede: «Sei ben certo che la punta di ferro non ci fosse anche prima sul tuo bastone?» Gli rispondi che ne sei sicuro. A questo punto rivolge la sua attenzione alla bacchetta.

«Su questo oggetto di frassino e nocciolo c'è un'antica iscrizione runica, che tradotta significa qualcosa come: "Lanciami sopra i tuoi nemici". Oserei dire che hai avuto un sogno profetico di grande aiuto, perché anch'io credo come Myriddin, il quale senza dubbio è il mago Merlino della situazione, che questa valle sia minacciata da qualche oscuro terrore. A questo proposito ti voglio mostrare il diario di George Hindlett, ingegnere della Compagnia Mineraria di Bryn Coedwig, nel XIX secolo, che scomparve senza lasciare traccia un giorno del 1880».

Se per caso hai già curiosato nel diario, non ti resta che confessarlo. Vai al **260.** Se invece non l'hai ancora fatto, vai al **282.**

247

La chiave inglese ti manca di poco, andando ad infrangersi contro la parete d'acciaio della cabina della locomotiva. Non ti lasci sfuggire questa occasione: ti butti sul mutante e, affondatogli il pugnale nel petto, lo lasci cadere in un angolo. Mentre stai ancora osservando stupito il pugnale privo di tracce di sangue, intravedi l'entrata della miniera ed i suoi guardiani indaffarati.

Vai al **131.**

248

Sei completamente stordito, ma riesci a mettere una mano in tasca e a tirare fuori il Talismano. Tenendolo alto davanti a te, cominci a recitare la formula.

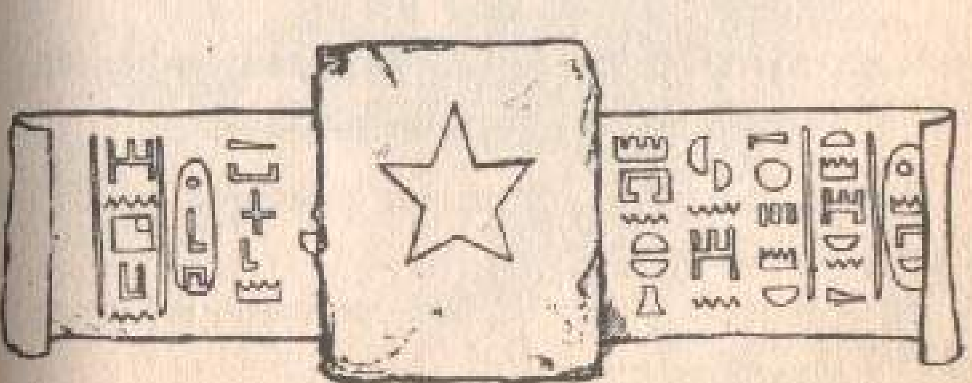
«Mandala, Mandala, Mandala, Mandala, Mandala...»

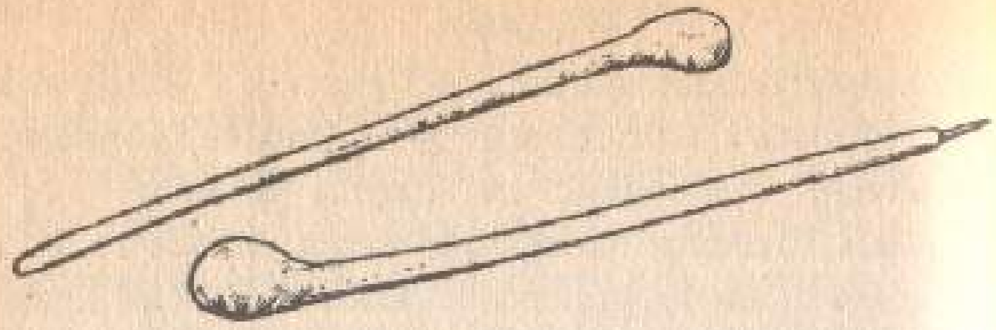
Per quanto l'alieno aumenti la potenza dei suoi attacchi, il suo fluido magnetico sembra essere assorbito dal Talismano. Finché, dopo un ultimo disperato attacco del tuo avversario il Talismano si rompe, lasciandoti il braccio indolenzito; con un grido tremendo l'alieno scivola a terra, agitando debolmente i tentacoli. Tu perdi 2 punti di Resistenza, ma l'alieno in breve tempo muore. Non capisci in quale modo il Talismano abbia agito, ma comunque ha funzionato! Puoi tornare nella caverna, vai al **184.** O puoi proseguire lungo la galleria, vai al **93.**

249

Senza badare ai singhiozzi del bambino ti affretti a guadare il ruscello e, seguendo il bordo della cisterna, arrivi alle rocce che sporgono sulla cava.

Vai al **226.**



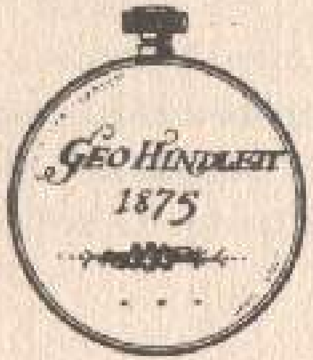


250

Con un grido da far rabbrividire, il mutante abbatte il piccone su di te. L'Abilità del mutante vale 6 punti e la potenza del suo piccone è anche di 6 punti. Metti alla prova la tua Abilità per vedere se riesce a colpirti.

Se ce la fa, e la tua Resistenza si riduce a 0, vai al **378.**

Se invece ti manca o ti ferisce soltanto, vai al **229.**



251

Non appena il primo mutante riesce a salire da un lato del carrello, lo colpisci con il pugnale.

Tira i dadi e se ottieni un punteggio dall'11 in giù, vai al **242.**

Se invece ti viene 12, hai sprecato una mossa e vai al **263.**

252

Senti un torpore diffuso, e una profonda stanchezza ti assale. Disperatamente cerchi di farti forza per rompere questo incantesimo. Confronta di nuovo, sulla Tavola di Combattimento, la tua Intelligenza contro l'Intelligenza della creatura (10).

Se perdi devi sottrarre 2 punti dalla tua Intelligenza e andare al **281.**

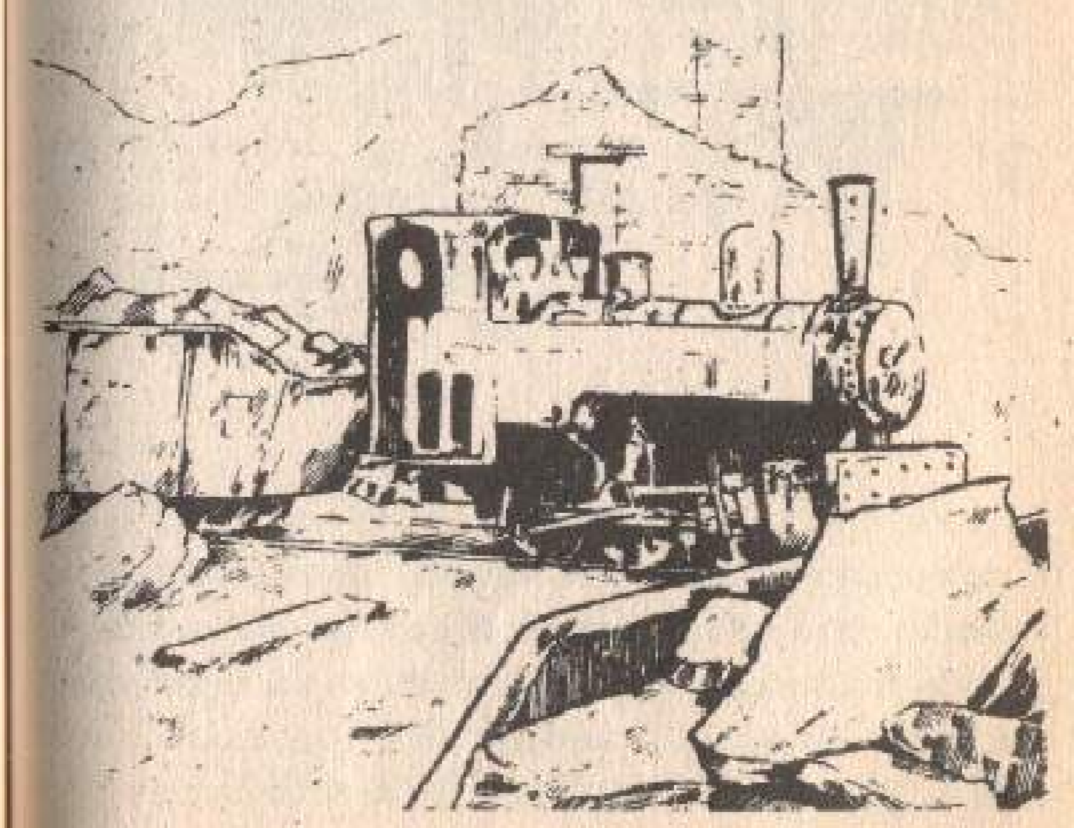
Se vinci, vai al **262.**

253

Bloccandogli le gambe, cerchi di farlo cadere fuori del carrello. Metti alla prova la Forza di questa creatura (7) contro la tua, sulla Tavola di Combattimento.

Se vinci, vai al **327.**

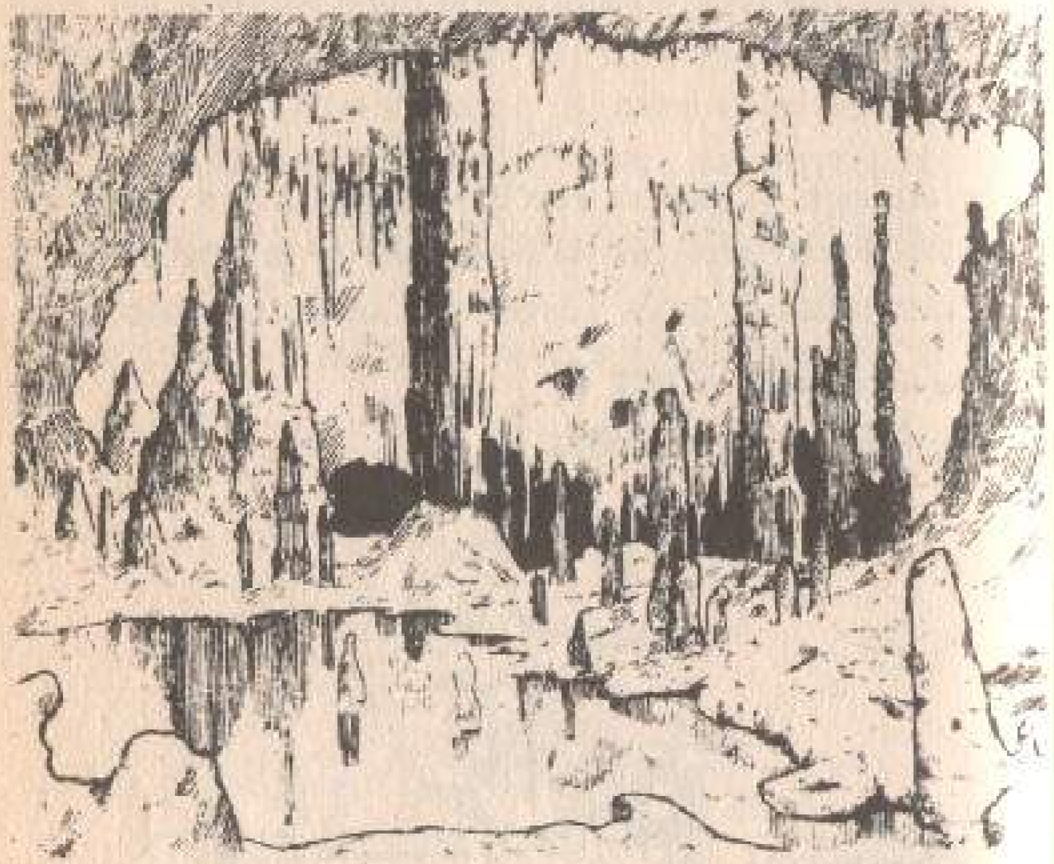
Se fallisci, vai al **268.**



254

Nella speranza che gli spari facciano crollare il soffitto della galleria ti giri verso la scalinata e, puntando la pistola nel buio, fai fuoco. Puoi sparare quanto vuoi, ma per riuscire a tirar giù il soffitto ci vorrà un punteggio complessivo di 15.

Se ci riesci, vai al **264.**
Se perdi, vai al **137.**



255

Trattenendo il respiro te ne stai immobile al buio, quando vedi volteggiare qualche cosa dalla sala da pranzo alla cucina e senti provenire da lì un sordo scalpiccio di passi. Ti metti subito in caccia? Vai al **285.** O prima chiudi la finestra? Vai al **322.**

256

La scarica di pallottole passa attraverso il corpo molle del mostro ed immediatamente dalle sue ferite fuoriesce un liquido incolore che gli toglie ogni sostegno, lasciandolo floscio, con i tentacoli inerti, a terra. Ora puoi dedicarti ai valligiani.

Se decidi di unirti a loro, per cercare di portarli fuori dalla miniera, vai al **367.**
Se invece vuoi sganciare il carrello, vai al **355.**

257

Con uno strattone riesci a liberarti dalla sua stretta soffocante. Ora metti alla prova la tua Abilità: se vinci puoi fuggire (vai al **291**), oppure puoi combattere usando il bastone. Se invece fallisci significa che devi combattere, ma il bastone ti è caduto e devi difenderti con i pugni.

Segna sul Registro Personale che questo mutante ha la tua stessa Forza, la stessa Resistenza e la stessa Abilità. Le sue armi sono gli artigli, che ad ogni colpo ti possono sottrarre 2 punti. Ti attende una lotta all'ultimo sangue, in cui spetta a te il primo attacco.

Se vieni sconfitto, vai al **275.**
Se sopravvivi, vai al **340.**

258

Nella galleria sta fluttuando verso di te una strana piccola nebulosa, che dapprima ti sembra una sfera luminosa, ma che poi capisci essere un nuovo mostro nemico. Man mano che si avvicina, la testa ti duole sempre più. Fuggi? Vai al **184.** O affronti risolutamente questa prova? Vai al **338.**

259

Per un momento la creatura molla la presa, poi co uno strattone ti fa cadere e ti trascina per i piedi ver so il suo spaventoso rostro. Hai una sola possibilità d salvarti, riuscire ad afferrare il bastone che ti è caduto con un po' di Abilità forse puoi girare la situazione a tuo vantaggio. Provaci.

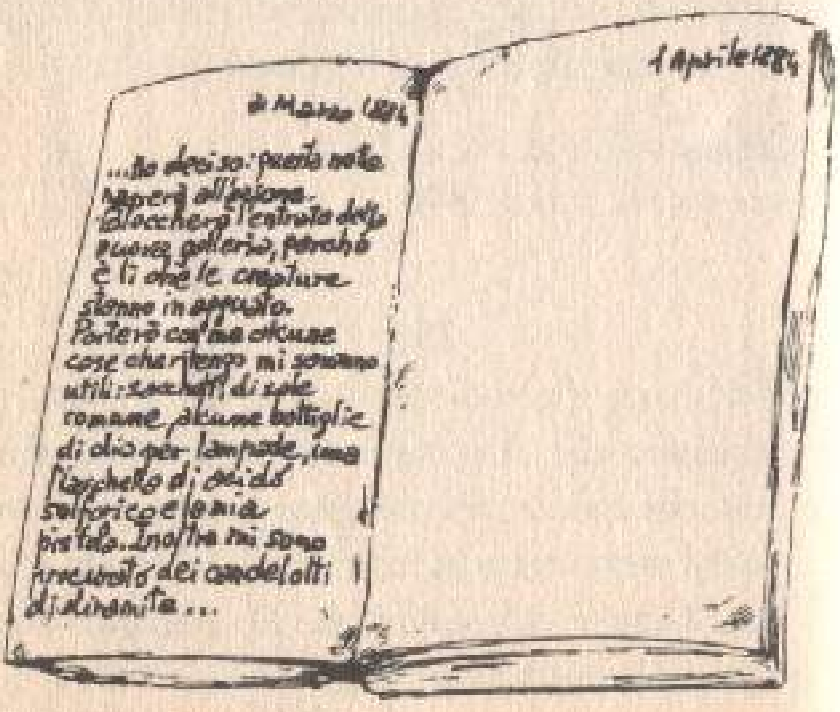
Se hai successo vai al **283.**
Se perdi, vai al **376.**

260

«Bene, ora sai tutto quello che era a mia conoscenza fino a questa notte. Da adesso in poi tu, che sei stato scelto in maniera così straordinaria, sarai il nostro campione. Myriddin preme perché il "terrore" che è stato dissepolto dagli "scavi degli uomini" si trovi a più presto faccia a faccia con te. Non ti rimane che obbedire e, alla luce del resoconto di Hindlett, dovrai per prima cosa scoprire la natura del mistero che abbiamo di fronte. Per far questo bisognerà perlustrare la miniera abbandonata di Quarry Valley, che si trova collegata ad una serie di caverne naturali. Io suggerirei di cominciare le indagini domattina, dopo una buona dormita».

Ciò detto, il tuo vecchio amico ti augura la buona notte ed esce dallo studio con Lucy.

Vai al **286.**


31 Marzo 1884
...ho deciso: questa notte
tornerò all'azione.
Bloccherò l'entrata della
nuova galleria, perché
è lì che le creature
stanno in agguato.
Porterò con me alcune
cose che ritengo mi saranno
utili: sacchetti di sale
romano, alcune bottiglie
di olio per lampade, una
fiaschetta di acido
solforico e la mia
pistola. Inoltre mi sono
procurato dei candelotti
di dinamite...
1 Aprile 1884

261

Quando ti svegli, fresco e riposato, hai recuperato metà della Resistenza e della Volontà perdute negli scontri di ieri. Ora devi portare a termine il piano. Ti cospargi il volto con un po' di farina, in modo da imitare il pallore mortale dei mutanti e non destare in loro alcun sospetto quando entrerai nella miniera. Poi, scartata l'idea di portarti dietro uno zaino, perché troppo ingombrante, scegli soltanto quattro cose tra quelle elencate qui sotto e le annoti sul Registro Personale: uno o più candelotti di dinamite, la pistola con sei proiettili, il tuo bastone, la bacchetta del guerriero, un pugnale.

Ora vai al **287.**

262

Devi agire con prontezza, perché con l'avvicinarsi della creatura il calore si fa insopportabile. Vuoi usare la pistola? Vai al **309.** O preferisci cercare nello zaino qualcosa con cui attaccarla? Vai al **326.**

263

Per un pelo manchi il mutante e vai a colpire violentemente con la mano contro il bordo del carrello. Per il dolore perdi il pugnale, e in quell'attimo il mutante ti colpisce con il piccone alla testa. Tutto diventa buio intorno a te, cadi a terra e concludi così la tua avventura.

264

Devi allontanarti dai gradini, per evitare di essere investito da una frana che precipita con rumore assordante. Sarai abbastanza veloce? Prova la tua Abilità.

Se ce la fai, vai al **311.**
Se fallisci, vai al **284.**

265

Veloce e silenzioso attraversi il soggiorno, e non appena sfiori la porta che dà sulla sala da pranzo questa si spalanca immediatamente lasciando entrare una corrente d'aria gelida.

Vai al **215.**

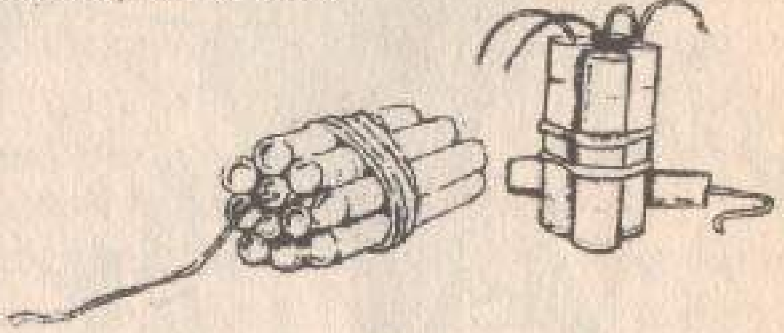
266

Frughi la stanza alla luce della candela. Petrie-Smith, oltre ad essere un esploratore, è un antiquario che colleziona testi di mitologia, raccolte di antiche leggende, arcani libri di magia. In mezzo allo studio troneggia una scrivania, su cui è posato un vecchio diario. Provi a curiosare tra le pagine? Vai al **282.** O sei discreto con il tuo ospite e torni a letto? Vai al **209.**

267

Inginocchiato, cerchi un fiammifero per accendere un candelotto di dinamite. Quando la miccia prende fuoco ti prepari a lanciarlo, ma un valligiano ti blocca il braccio! Se non riesci a liberarti subito, rischi di saltare insieme alla dinamite! Misura la tua Forza contro la Forza dell'avversario (6), sulla Tavola di Combattimento.

Se riesci a divincolarti, vai al **289.**
Se fallisci, vai al **299.**



268

Il mutante si libera dalla tua presa e ti spinge indietro, poi con un ghigno si prepara a vibrare un altro colpo di piccone.

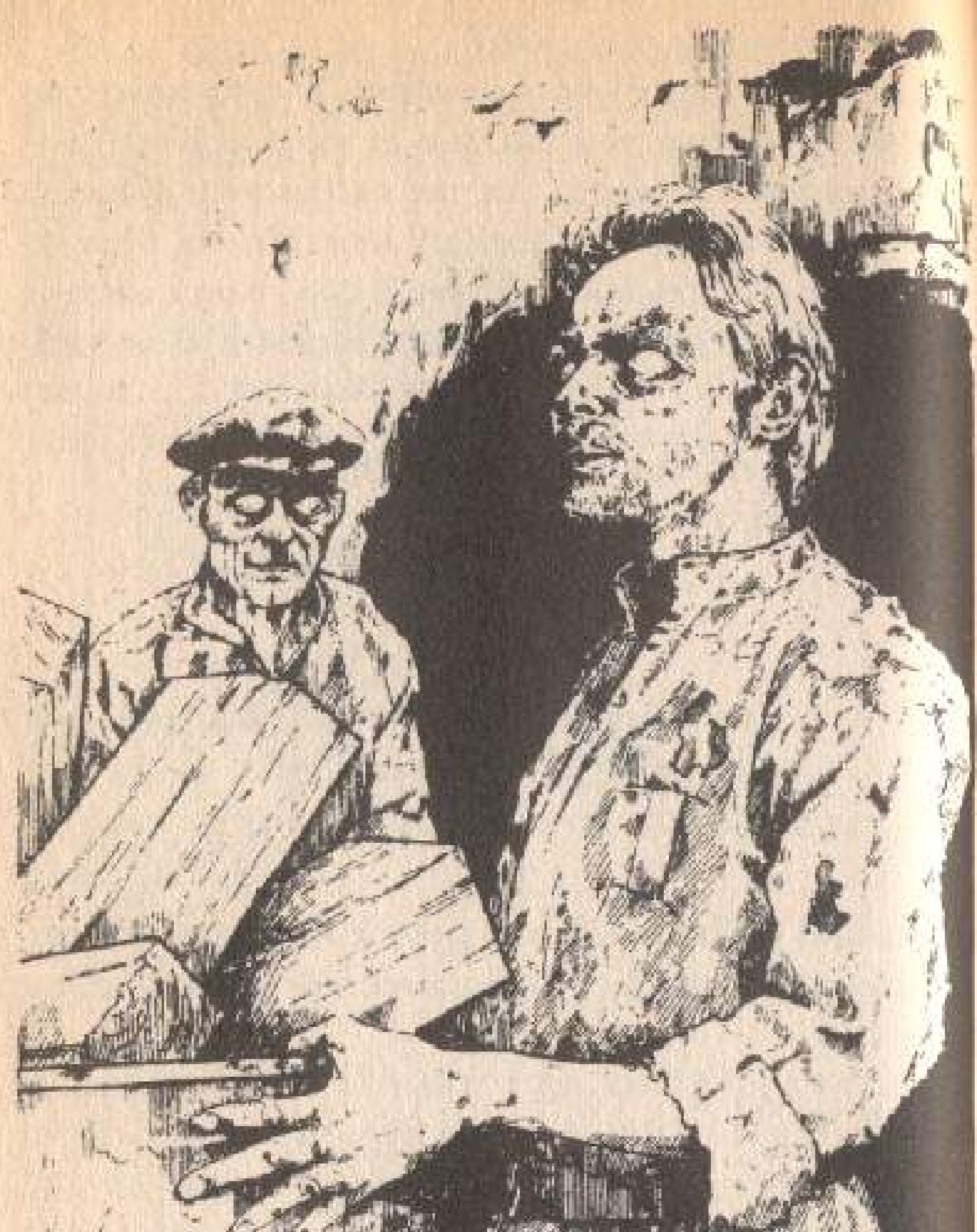
Vai al **162.**

269

L'ombra ti insegue e ti è quasi addosso, mentre ti precipiti verso l'albero. Vuoi fermarti per combattere? Vai al **358**. O preferisci continuare a correre? Vai al **224.**

270

Punti la pistola contro questa creatura che ha una Resistenza di 12 punti. Spara quanto vuoi: se riesci a ridurre a 0 la sua Resistenza, vai al **127**. Se fallisci, vai al **352.**



271

La bottiglia di acido solforico si spacca vicino alla salamandra che, colpita dal liquido micidiale, cade a terra in agonia. Finalmente puoi scavalcarla e fuggire attraverso la galleria.

Vai al **244**.

272

Non appena entri nella caverna ti accorgi che le rotaie vibrano, segno che qualcosa sta risalendo la linea verso di te. Immediatamente spegni la torcia e ti nascondi dietro uno dei massicci pilastri che sostengono il soffitto della caverna. Da qui sorvegli perfettamente l'imboccatura della galleria verso est.

Ed ecco che sferragliando appare un vagoncino, carico di puntelli di legno. È spinto da due uomini vestiti con delle tute polverose, certamente uomini della miniera di Bryn Coedwig. Si fermano un attimo, annusando l'aria intorno, ed hai il tempo di osservarli alla luce della loro lanterna. È orribile: degli occhi gialli, paurosamente disumani, ruotano nelle loro orbite. Devi ricorrere alla tua Intelligenza.

Se superi la prova, vai al **374**.
Se perdi, vai al **154**.

273

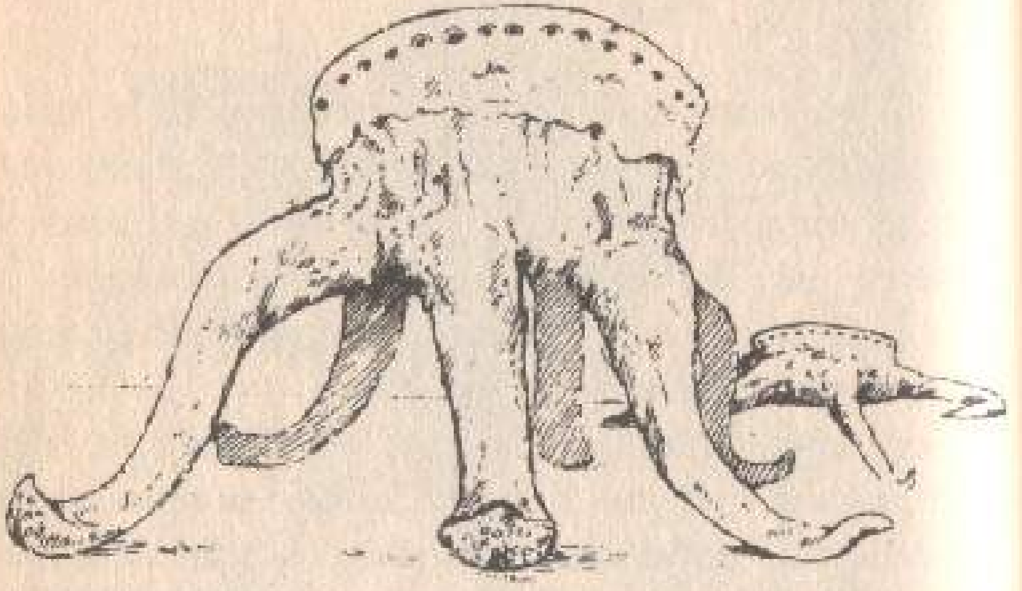
Mentre il soffitto della caverna sta franando ti appiattisci contro la parete, poi cautamente cominci a strisciare lungo la cengia. La tua tenacia è premiata perché, a poco a poco, il passaggio si allarga, finché compare l'imboccatura di un'altra galleria verso nord-est.

Vai al **221**.

274

Indietreggi barcollando verso la cisterna, che continu a costeggiare finché giungi sullo strapiombo sopra la cava.

Vai al **226**.



275

Ormai privo di vita non riesci neppure a vedere che il mutante, dopo aver rovistato nella sacca, si rialza con i tuoi abiti addosso e con il tuo bastone si avvia verso Bryn Coedwig. Qui termina la tua avventura.

276

Colpisci a due mani la testa dell'umanoide che crolla a terra gemendo. Non hai fatto in tempo a liberarti di lui che, con uno schianto tremendo, la porta d'entrata si spalanca, lasciando passare una pallida figura che ti ordina «Giù!» Obbedirai al comando? Vai al **243**. O lo ignorerai? Vai al **225**.

277

Ti afferri al bordo del vagone e prontamente estrai il pugnale dalla cintura, cercando di colpire l'umanoide prima che lui lo faccia con la chiave inglese. Confronta la tua Abilità contro l'Abilità del mutante (7), sulla Tavola di Combattimento.

Se gli sei superiore, vai al **247**.
Altrimenti, vai al **330**.

278

Quell'odiosa creatura sta cercando di farti cadere nelle sue fauci spalancate. Devi misurare la tua Forza contro la Forza del mostro, sulla Tavola di Combattimento.

Se riesce a portare a termine l'attacco, vai al **245**.

Se fallisce ti butta comunque a terra, facendoti perdere 2 punti di Resistenza. Tuttavia puoi passare al contrattacco. Userai la pistola? Vai al **308**. O preferisci unirti agli abitanti del villaggio? Vai al **166**. O impugnerai il tuo fidato bastone? Vai al **212**.

279

Rimani ad osservare la casa che brucia, ma che non sembra consumarsi. Incuriosito, avanzi di un passo per verificare questo prodigio, quando dall'alto uno schianto ti fa alzare di scatto la testa, in tempo per vedere che, tra lampi accecanti di un intenso blu, un ramo ti sta cadendo addosso. Svelto, gioca di Abilità.

Se vinci, vai al **296**.
Se hai sfortuna, vai al **319**.

280

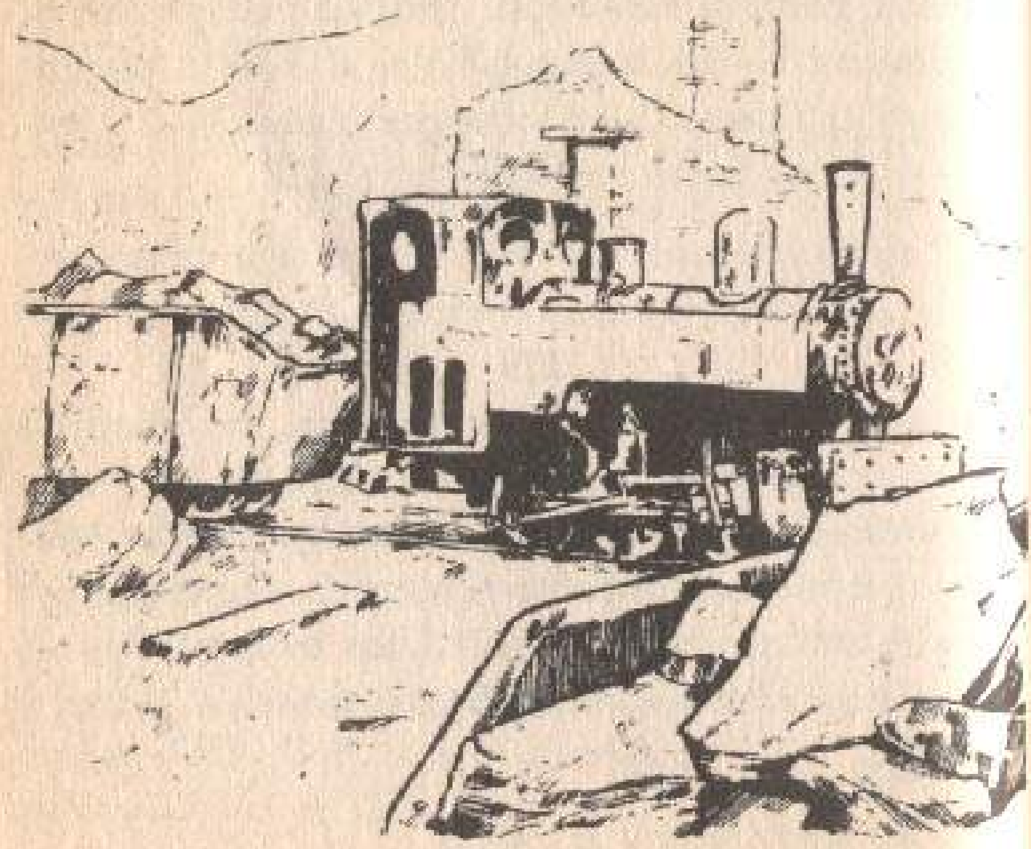
Ti volti di scatto, e ti trovi di fronte la faccia deforme di un orrendo fantasma che emana dalle sue carni corrotte una tale puzza di decomposizione da farti vomitare. Si prepara ad attaccare. Devi far ricorso a tutta la tua Intelligenza per reagire agli assalti e fiaccare la sua Resistenza (12).

Se vinci, vai al **151**.
Se fallisci, vai al **205**.

281

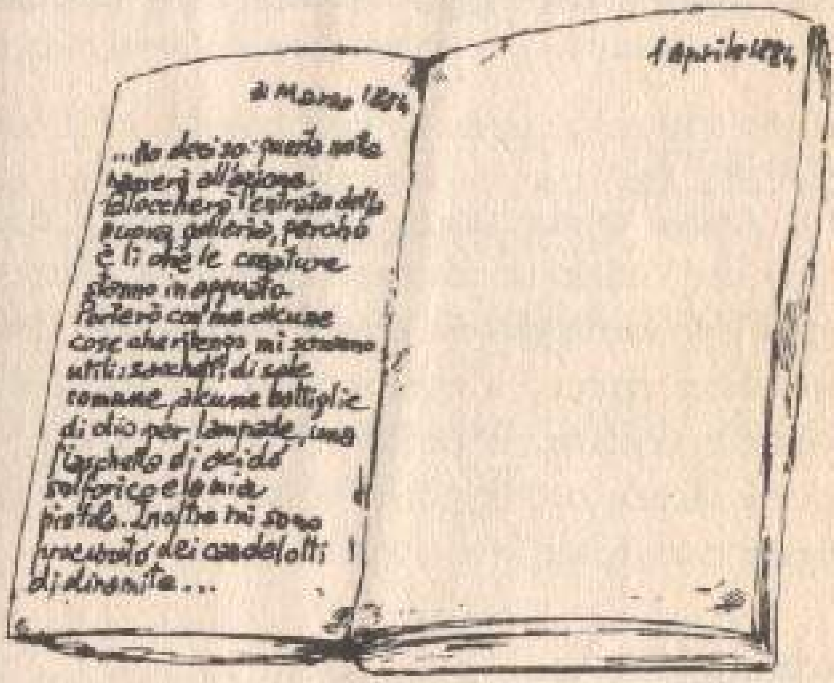
Il mostro si concentra, per completare la sua opera di ipnosi. Devi resistere. Confronta ancora, sulla Tavola di Combattimento, il tuo attuale punteggio di Intelligenza con quello della creatura (10).

Se perdi, vai al **351**.
Se vinci, vai al **372**.



282

Cominci a sfogliare con cautela le pagine ingiallite del diario, scritto, a quanto puoi vedere, da un certo George Hindlett, ingegnere alla miniera di Bryn Coedwig nel 1880. In particolare ti colpiscono le ultime pagine, perché vi si nota un progressivo degrado nel controllo della calligrafia da parte dell'autore. I caratteri si fanno sempre meno chiari, fino a divenire quasi degli scarabocchi. A stento riesci a leggere quanto segue:



31 Marzo 1884
...ho deciso: questa notte
passerò all'azione.
Bloccherò l'entrata della
nuova galleria, perché
è lì che le creature
stanno in agguato.
Porterò con me alcune
cose che ritengo mi saranno
utili: sacchetti di sale
comune, alcune bottiglie
di olio per lampade, una
fiaschetta di acido
solforico e la mia
pistola. Inoltre mi sono
procurato dei candelotti
di dinamite...

1 Aprile 1884

23 Marzo 1884

... La casa è gravemente danneggiata, un angolo è crollato insieme a parte del tetto. Quasi tutte le abitazioni di Bryn Coedwig hanno subito, alcune più alcune meno, dei danni a causa degli scossoni. Naturalmente la superstizione, insita nei paesani, attribuisce questi fenomeni ad un'antica maledizione, ma nessuno che abbia un minimo di preparazione culturale può dubitare di essere stato vittima di un semplice terremoto…

25 Marzo 1884
… Per la prima volta, da quando è avvenuto il disastro, sono andato ad ispezionare la miniera. È incredibile, è completamente intatta; persino le caverne naturali, per lo meno fin dove mi sono spinto. Tuttavia non sono riuscito ad esplorare la nuova galleria, perché all'improvviso mi sono sentito pervadere da un indescrivibile terrore, come se qualcuno mi stesse osservando al di là del raggio di luce della mia lampada…

26 Marzo 1884
… Una strana oppressione pesa su Bryn Coedwig. Tutto ciò che funziona meccanicamente si è arrestato; persino il mio orologio ha cessato di battere (benché stamane abbia ripreso a camminare). Alcune persone, che avevano cercato di lasciare Bryn Coedwig, sono ricomparse alcune ore dopo, confuse e scosse, incapaci di spiegare cosa fosse loro accaduto…

27 Marzo 1884
… Li ho visti: mai mente umana può immaginare cosa siano queste abominevoli creature tentacolate che strisciando si sono insinuate tra noi. Ormai gli uomini che lavorano alla miniera sono in loro potere, ed io stesso sarei stato fatto a pezzi, se non fossi riuscito a scappare al villaggio…

29 Marzo 1884
… Sebbene sia trascorsa ormai una settimana dal terremoto, nessun aiuto ci è ancora pervenuto da fuori. Alcuni paesani sono scomparsi a Quarry Valley e molte pecore del fattore di Ratgoed sono state divorate dalle mostruose creature. Ed io, durante la notte, ho dovuto far fronte agli assalti di esseri ansimanti…

31 Marzo 1884
… Ho deciso: questa notte passerò all'azione. Bloccherò l'entrata della nuova galleria, perché è lì che le creature stanno in agguato. Porterò con me alcune cose che ritengo mi saranno utili: sacchetti di sale comune, alcune bottiglie di olio per lampade, una fiaschetta di acido solforico e la mia pistola. Inoltre mi sono procurato dei candelotti di dinamite…

Dopo il 31 Marzo non ci sono altre note nel diario. Segna sul Registro Personale il numero **282**, nel caso ti servisse rivedere queste pagine.

Se ti sei messo a leggere il diario prima di dormire, vai al **209**.

Se invece lo hai letto dopo averlo ricevuto dalle mani di Petrie-Smith, vai al **260**.

283

Con un ulteriore strattone il mostro ti tira le gambe verso il becco spalancato. A questo punto, tendendo al massimo i muscoli e facendo una torsione, scatti in avanti conficcando con ambedue le mani la punta d'acciaio del bastone nella gola della bestia. Per sapere quanto danno hai procurato a questo avversario, la cui Resistenza vale 12 punti, devi giocare un dado e aggiungere 6 al risultato.

Se l'hai sconfitto, vai al **305**.

Se vive ancora, vai al **345**.

284

Tonnellate di roccia ti travolgono e ti schiacciano, prima che tu possa fuggire. Questa miniera diviene la tua tomba ponendo fine alla tua avventura.

285

Ti precipiti dietro all'intruso che dalla cucina fugge verso l'entrata, dove velocissimo sta per aprire il catenaccio. Senza un attimo di esitazione gli salti addosso.

Vai al **337**.

286

Quando ti svegli, il mattino seguente, ti senti fresco e riposato. Infatti hai recuperato metà della Resistenza e della Volontà perdute negli incontri della notte passata. Petrie-Smith e Lucy entrano portandoti la colazione, le istruzioni per trovare la miniera ed alcune armi. Nello zaino che Petrie-Smith ti porge trovi alcune delle cose indicate da Hindlett. Segna sul Registro Personale, alla voce «Equipaggiamento», i seguenti oggetti: 1 sacchetto di sale, 1 bottiglia di acido solforico, 3 candelotti di dinamite.

Poi ti porge anche la sua vecchia pistola di ordinanza dicendoti: «Ecco la risposta del XX secolo alla magia e alla superstizione!» Alla voce «Armi» del Registro Personale segna: Pistola 2D/- ; 6 proiettili. Per usare la pistola dovrai mettere alla prova la tua Abilità. Quando un avversario viene colpito, la sua Resistenza subisce un danno pari al valore di due dadi (2D).

Infine, proprio quando ti accingi ad andartene, Lucy ti fa scivolare in mano un pacchettino di carta.

Vai al **298**.

287

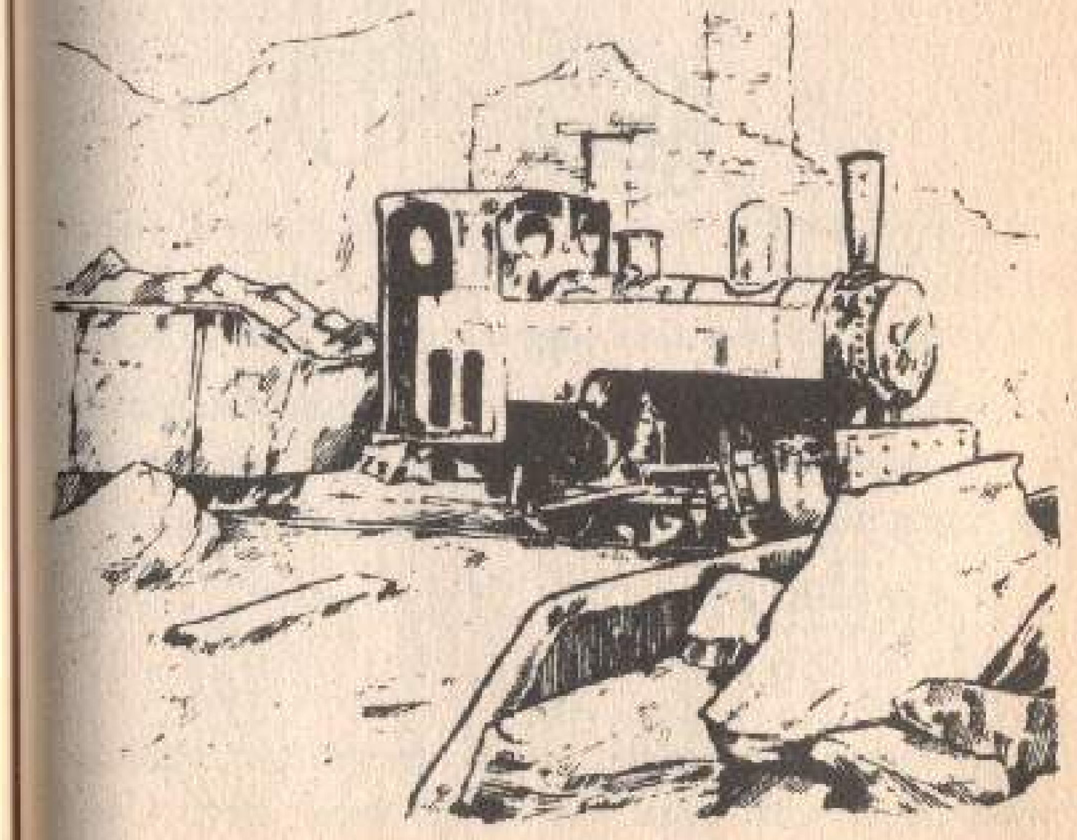
Armati di tutto punto, Petrie-Smith, Lucy e tu vi dirigete alla volta di Quarry Valley, dove vi unite ad un gruppo di valligiani pronti a tutto e armati di vecchi fucili e di dinamite. Un gruppo rimane sotto la direzione di Petrie-Smith e di Lucy, mentre un altro, con un carico di dinamite, si muove verso la cava. Tu rimani da solo pronto ad iniziare il tuo compito altamente rischioso.

Vai al **301**.

288

Con un colpo ben preciso lo fai cadere al suolo privo di vita. A questo punto lo alzi e lo butti di lato fuori dal carrello, poi ti volti per aiutare i valligiani.

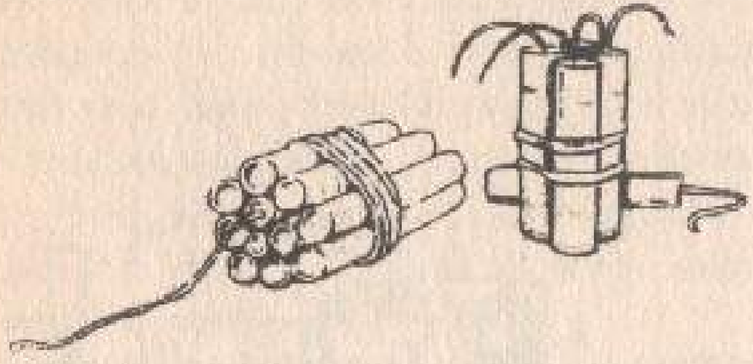
Vai al **128**.



289

Riesci a liberare il braccio ed a lanciare la dinamite contro l'alieno. La dinamite volteggia con la miccia accesa ma, arrivata a metà della sua parabola, si ferma e ritorna verso di te. Evidentemente l'alieno controlla con la forza della mente il tuo attacco. Tuttavia il suo stratagemma non riesce: ha calcolato male la traiettoria e la dinamite esplode più vicino a lui che a te, dilaniandolo. Il contraccolpo ti scaraventa a terra e perdi 2 punti di Resistenza. Se con ciò arrivi a 0, la tua avventura finisce qui.

Se sopravvivi ti rialzi e, dopo aver lanciato un ultimo sguardo al cadavere dell'alieno, ti avvicini ai valligiani. Ora che farai? Li esorterai a scappare per salvarsi? Vai al **367.** O li consiglierai di salire sul vagoncino? Vai al **355.**



290

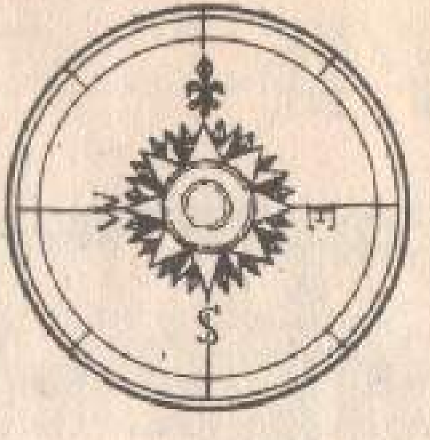
Allontani il cadavere della creatura dalle tue gambe, ma la puzza maledetta che emana dalle sue ferite ti impregna gli abiti. Certo, hai vinto, ma sei esausto.

Vai al **274.**

291

Dopo esserti liberato del tuo avversario gli assesti un buon colpo sulla testa. Poi scappi verso Bryn Coedwig voltandoti di quando in quando, ma non vi è traccia di quella apparizione soprannaturale. Quando arrivi a destinazione, sei esausto: hai perduto 3 punti di Resistenza.

Vai al **328.**



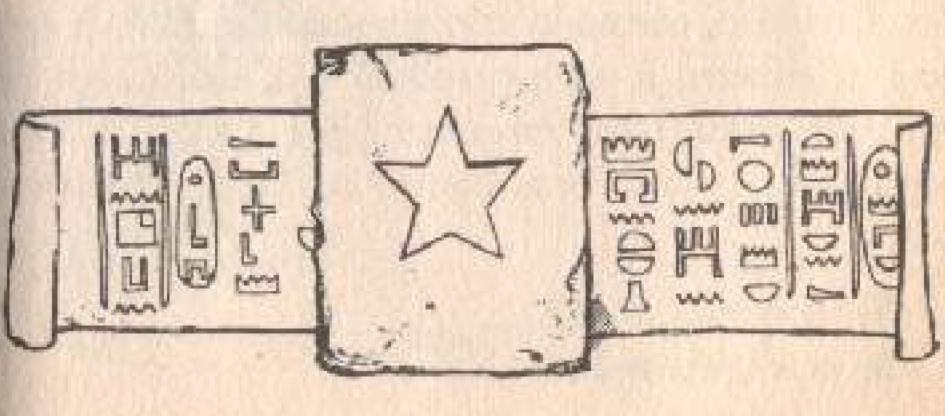
292

Cerchi di gettare la bottiglia di acido solforico ai piedi della creatura. Prova la tua Abilità.

Se ce la fai, vai al **244.**
Se no vai al **372.**

293

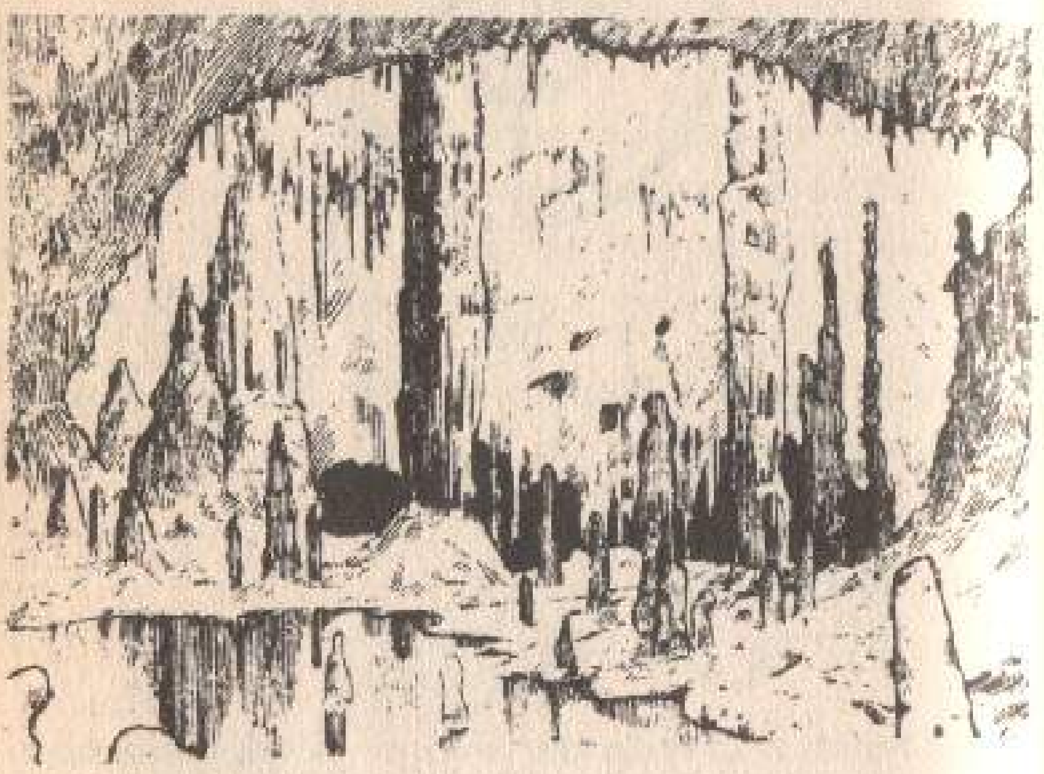
Petrie-Smith ti avverte che ci sono ancora molte creature in giardino. Andrai subito a dar loro la caccia? Vai al **204.** Oppure aiuterai Petrie-Smith a barricarsi in casa? Vai al **185.**



294

La cengia è piuttosto ripida, e per salire devi seguire un sentiero stretto e scivoloso che ti costringe ad appoggiarti alla viscida parete di roccia per non cadere nel vuoto. All'improvviso una pietra sconnessa ti fa inciampare. Metti alla prova la tua Abilità.

Se vinci, vai al **273.**
Se perdi, vai al **241.**



295

Non appena il mutante libera il piccone tu lo afferri per il manico, cercando contemporaneamente di spingere all'indietro il tuo avversario e di strappargli l'arma dalle mani. Devi misurare, sulla Tavola di Combattimento, la tua Forza contro la Forza del mutante (7).

Se vinci, vai al **317.**
Se perdi, vai al **268.**

296

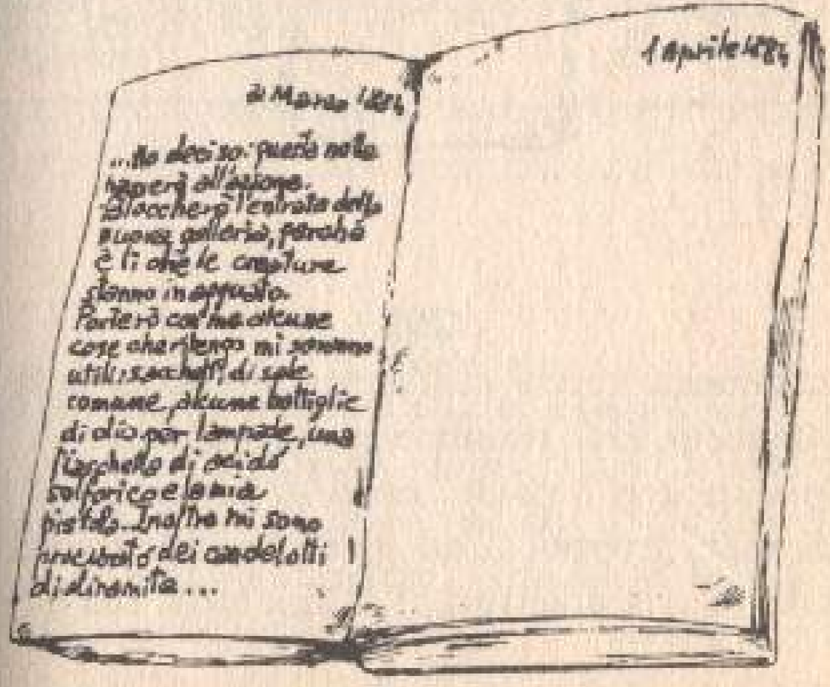
Con un movimento velocissimo e preciso riesci a portarti fuori della traiettoria del ramo, che si abbatte a terra lasciando dietro a sé una scia luminosa che scompare ben presto. Guardi verso l'alto, tra le fronde, ma non ci sono segni o luci misteriose che facciano presagire nuovi pericoli. Tranquillizzato, ti poni nuovamente in attesa. Lontano l'incendio si è spento.

Vai al **206.**

297

Guardi verso il cielo, tra le sferzate del vento, e vedi sempre più nitidamente le figure dei cacciatori che si avvicinano, come se si stessero materializzando dal nulla. E mentre la risata del guerriero riempie l'aria, tu senti la tua Volontà venir meno. La trista predizione si sta avverando!
Perdi 5 punti di Volontà.

Se essa si riduce a 0, vai al **175.**
Altrimenti vai al **318.**



31 Marzo 1884

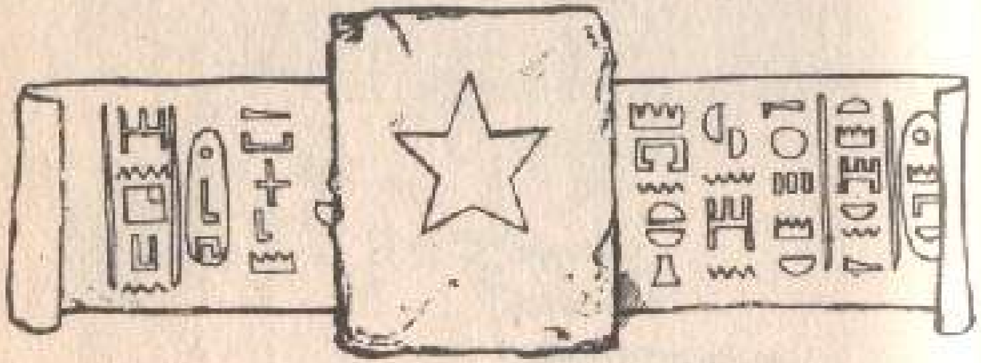
...Ho deciso: questa notte
passerò all'azione.
Bloccherò l'entrata della
nuova galleria, perché
è lì che le creature
stanno in agguato.
Porterò con me alcune
cose che ritengo mi saranno
utili: sacchetti di sale
comune, alcune bottiglie
di olio per lampade, una
fiaschetta di acido
solforico e la mia
pistola. Inoltre mi sono
procurato dei candelotti
di dinamite...

1 Aprile 1884

298

La strada scende dal castello fino a Quarry Valley. Qui, per raggiungere la cava che si trova a nord-est sopra la valle, devi prendere un sentiero che passa tra i binari e poi una scalinata che conduce ad un viottolo ricoperto di cenere.

Durante il tragitto tiri fuori dalla tasca lo strano pacchetto che ti ha dato Lucy. Lo apri e ti appare una tavoletta di creta con sopra inciso un pentacolo. Dalle istruzioni scritte sull'involucro di carta capisci che si tratta di un Talismano Magico il quale, usato insieme alla formula «Mandala», può proteggere da «ogni sorta di magia, stregoneria, o diavoleria». Con una risatina scettica lo riponi in tasca. Segna il Talismano Magico alla voce Equipaggiamento del Registro Personale e vai al **314**.



299

Disperatamente cerchi di liberare il braccio dalla presa del valligiano, ma inutilmente. La dinamite ti cade dalle mani e con il piede cerchi di lanciarla più lontano possibile; troppo tardi: un'esplosione tremenda ti fa saltare in aria dilaniato. È la fine della tua avventura.

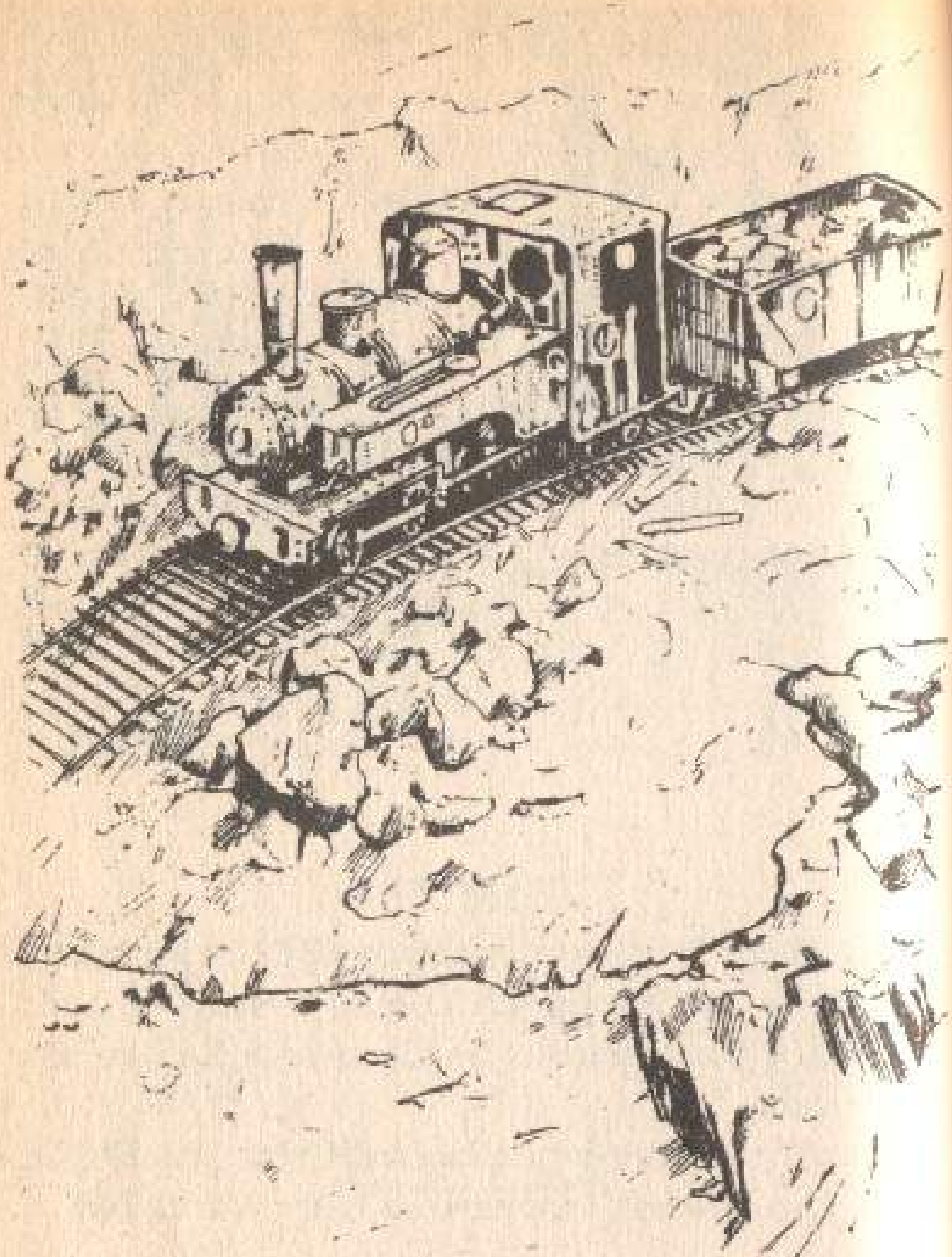
300

Per sostenere le sferzate psichiche della creatura devi misurare la tua Intelligenza contro la sua (10) sulla Tavola di Combattimento. Se vince, togli 6 punti alla tua Volontà.

Ora puoi finalmente contrattaccare! Usi la pistola? Vai al **270**. O ti affidi al Talismano di Lucy? Vai al **248**.

301

Guardingo ma veloce ti avvii, tra massi e rocce, ad est verso la cava. Un grande silenzio regna in queste ore del mattino, tanto da farti venire il dubbio che gli alieni se ne siano già andati, o che siano ancora in agguato all'entrata della miniera. Per controllare ti arrampichi su un alto cumulo di rocce, da dove puoi



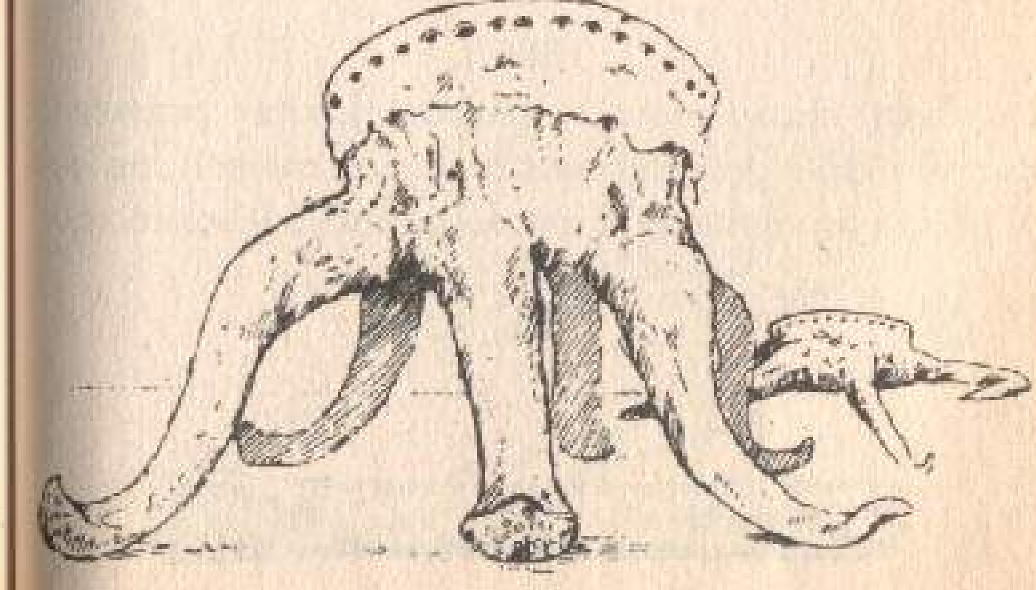
scrutare a tuo agio. Ed ecco che sotto di te, nella penombra dell'entrata, vedi due umanoidi appostati, armati di picconi.

Mentre stai valutando la possibilità di metterli fuori combattimento, la locomotiva della miniera, con a traino una serie di vagoni carichi di pietre, compare sbuffando per immettersi su un binario circolare che passa proprio sotto il punto in cui sei di vedetta. Qui la locomotiva si ferma, e il mutante che sta alla guida comincia a scaricare i blocchi di pietra.

Ad operazione ultimata il mutante rientra nella cabina e riparte. Pensi che sia una buona occasione per saltare audacemente a bordo, cercare di mettere fuori combattimento il manovratore e prendere possesso della locomotiva? Vai al **342.** O preferisci lasciarti scivolare in uno dei vagoncini? Vai al **320.**

302

Incapace di resistere togli anche l'ultimo catenaccio e apri la porta. Lunghe mani diafane ti afferrano, trascinandoti nella notte. Non ricordi più nulla, e qui termina la tua avventura.



303

Lucy ascolta con attenzione il tuo racconto, ma con tuo grande stupore non sembra affatto sorpresa o spaventata da quello che dici. Gliene chiedi ragione ed essa ti risponde che da quando è comparsa la nebbia, al villaggio si è verificata una serie di inesplicabili fenomeni. Macchinari inceppati, improvvise tempeste, scosse telluriche, misteriose apparizioni, di cui suo padre ha avuto notizia.

Al termine della cena Lucy ti propone di andare a riposare e ti accompagna nello studio di suo padre, dove è stato apprestato un letto da campo per te. Vai subito a dormire? Vai al **209.** O preferisci curiosare un po' tra le cose di Petrie-Smith? Vai al **266.**

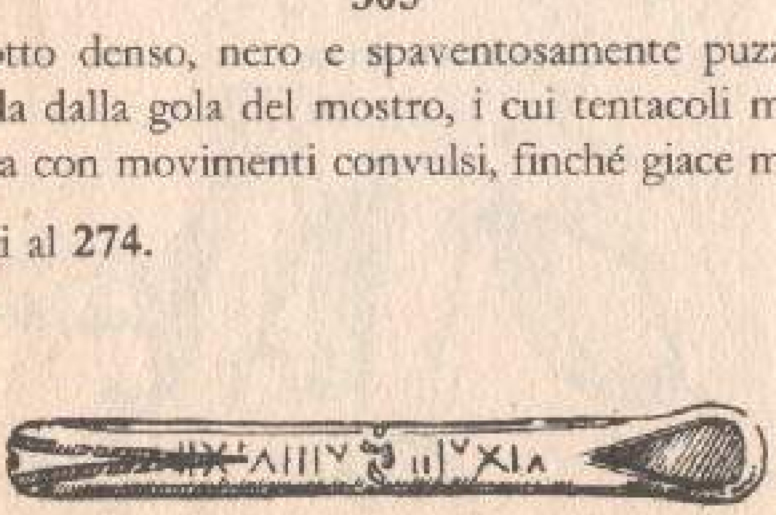
304

Ti abbassi di scatto, cosicché il piccone va a conficcarsi su un altro mutante che sta salendo sul vagone e che finisce a terra. Mentre il tuo avversario, sibilando di rabbia, cerca di estrarre il piccone da questa vittima incidentale, potresti approfittare per colpirla con il bastone. Vai al **202.** O vuoi cercare qualche altra soluzione? Vai al **69.**

305

Un fiotto denso, nero e spaventosamente puzzolente zampilla dalla gola del mostro, i cui tentacoli mollano la presa con movimenti convulsi, finché giace morto.

Vai al **274.**



306

Non appena il mutante riesce a montare di lato sul vagoncino, lo accogli con un colpo di bastone che va a colpirlo secco in faccia, gettandolo a terra e privandolo del suo piccone.

«Afferra quell'arma!» stai gridando ad uno dei valligiani, quando senti che qualcosa è caduto alle tue spalle.

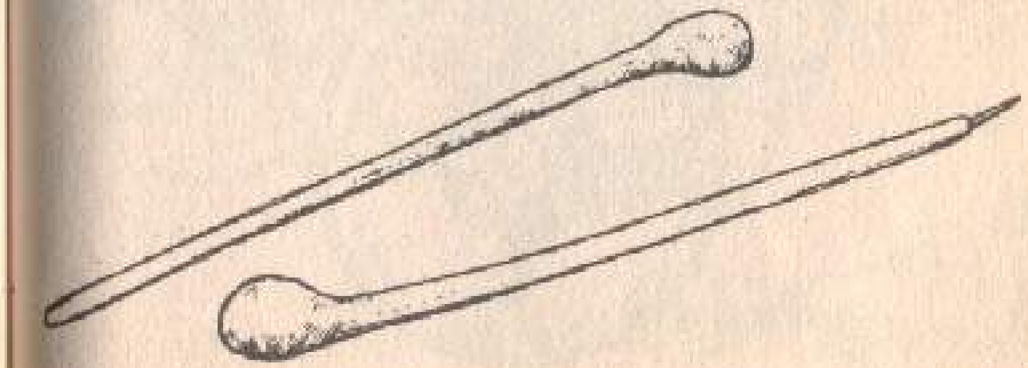
Ti giri di scatto e ti trovi di fronte ad un mutante orribilmente deforme che ti attacca, mentre tu sei per un attimo paralizzato dai conati di vomito che ti provoca lo spaventoso odore delle sue carni corrotte. La Resistenza di questo mutante è di 12 punti. Dopo averlo scritto sul Registro Personale, metti alla prova la tua Intelligenza, per vedere se resisti al suo attacco.

Se ci riesci, vai al **377.**
Altrimenti vai al **341.**

307

Con uno sforzo disperato esci dal buio e ti accorgi che quell'ombra bestiale è scomparsa, lasciandoti nuovamente solo tra le rovine. Allora cerchi di raggiungere la quercia, dove il fuoco è ormai spento, per metterti sotto la sua protezione.

Vai al **150.**



308

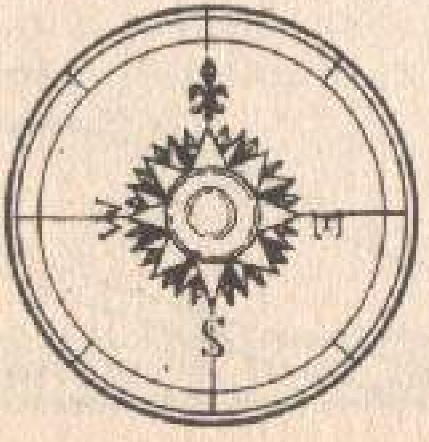
Non appena la creatura si lancia verso di te, prendi la pistola e spari. Ma il primo colpo è sufficiente per farti capire che con quest'arma non puoi far nulla, infatti le pallottole la trapassano come fosse un sacco, lasciandola intatta! Sottrai dal Registro Personale un proiettile. Ora la bestia ti incalza, riuscirai a sopravvivere al suo attacco?

Vai al **278.**

309

Punti la pistola e spari alla stalattite che pende sopra la creatura. Puoi sparare una o due volte, ma ricordati di mettere ogni volta alla prova la tua Abilità. Ci vogliono 8 punti per staccare la stalattite.

Se riesci nell'intento, vai al **343.**
Se no vai al **372.**



310

La chiave inglese colpisce con tale violenza la mano con cui stai aggrappato al bordo della locomotiva, che sei costretto a lasciare la presa perdendo ogni appoggio e precipitando giù tra le guardie della miniera. Ti rendi conto che non riuscirai mai a far fronte ai loro picconi. La tua avventura finisce qui.

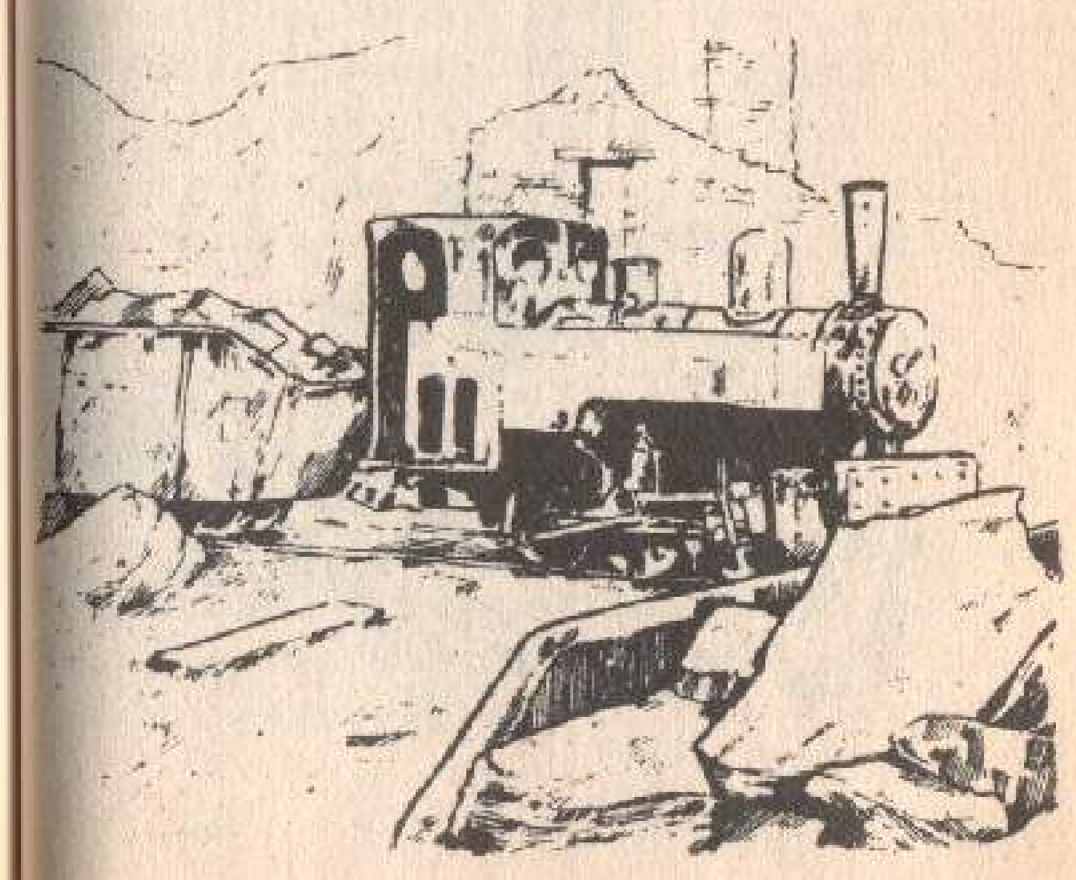
311

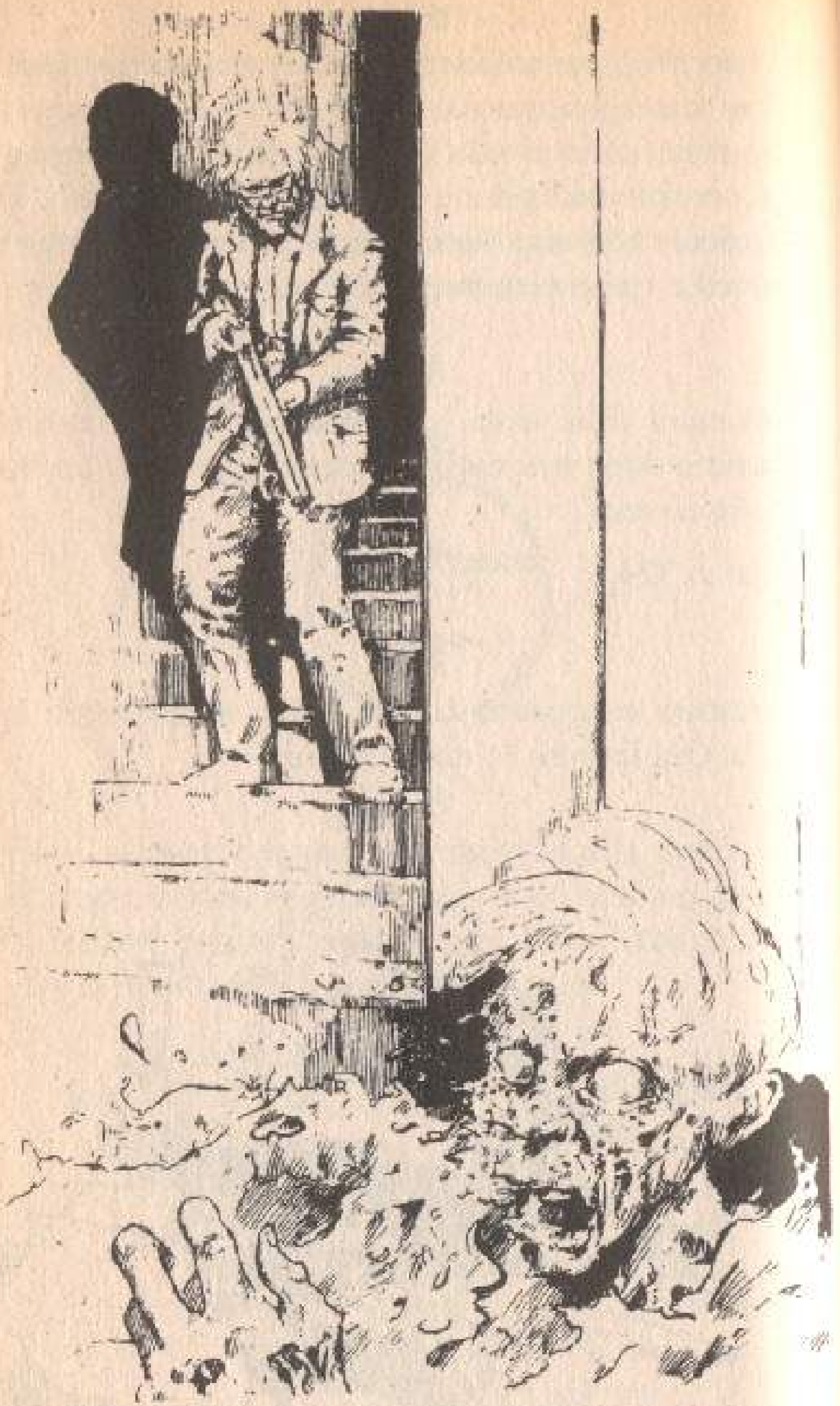
Ti allontani dalla scala, appiattendoti sul pavimento. Un attimo dopo una massa di detriti e polvere irrompe nella caverna.

Vai al **324.**

312

La creatura ti squarcia con il becco, strappandoti le budella. Qui termina la tua avventura.





313

Con un ultimo colpo al collo stendi l'avversario, che strabuzza gli occhi e cade a terra tra schizzi di spore. Mentre, appoggiato al muro, tenti di riprendere fiato, l'eco di alcuni spari e di passi precipitosi ti fanno accorrere nell'ingresso; sulla soglia della porta spalancata giacciono i resti di un altro mutante, ucciso da Petrie-Smith che con il fucile ancora fumante sta scendendo le scale.

«Attento» grida, «ci sono ancora altre creature nel giardino!»

Ti precipiti ad inseguirle? Vai al **204.** O aiuti Petrie-Smith a barricare la casa? Vai al **185.**

314

Il sentiero conduce ad un'enorme apertura che inghiotte una linea ferroviaria. Il luogo sembra deserto, tuttavia ci sono evidenti tracce che testimoniano un uso recente delle rotaie: infatti la ruggine lascia apparire in molti punti il metallo lucente. Dopo aver controllato il tuo equipaggiamento ti avventuri nella galleria, mentre un vento gelido comincia a sferzarti la faccia.

Vai al **332.**

315

Scaraventi lo zaino nella sua bocca e ti precipiti lungo la galleria sempre inseguito dalla creatura. Lancia un dado (1D) per vedere quanti punti di Resistenza perdi quando il mostro esplode.

1 = 2 punti   2-5 = 4 punti   6 = 3 punti

Se la tua Resistenza si riduce a 0, la tua avventura finisce qui. Se sopravvivi recuperi tutti i punti di Intelligenza perduti, e correndo lungo la galleria raggiungi un altro incrocio.

Vai al **68.**

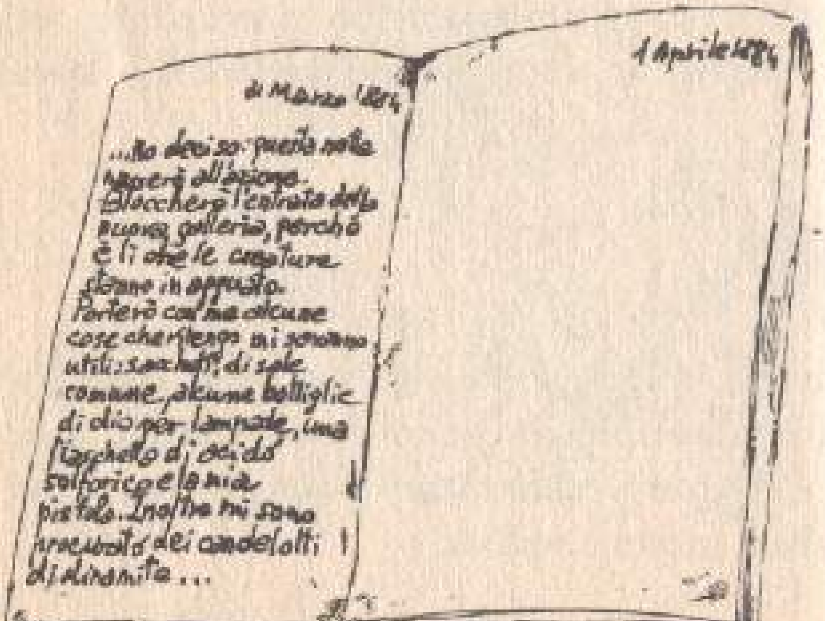
316

Il mutante sta cercando di soffocarti. Metti alla prova la sua Abilità (che è uguale alla tua): se vince devi togliere 2 punti alla tua Resistenza, e se si riduce a 0 vai al **275.** Se invece non vieni sconfitto, vai al **239.**

317

Gli hai appena strappato il piccone dalle mani, e subito gli assesti un colpo deciso alla testa che lo manda a terra privo di vita. (Questa è l'occasione buona per recuperare il tuo bastone, se per caso l'avevi perduto.) Baldanzoso per questo successo, torni ad occuparti degli abitanti del villaggio.

Vai al **128.**



[illegible] Marzo [illegible]

...Ho deciso questo nella [illegible] [illegible].
Bloccherò l'entrata della nuova galleria, perché è lì che le creature stanno in agguato.
Porterò con me alcune cose che ritengo mi saranno utili: sacchetti di sale comune, alcune bottiglie di olio per lampade, una fiaschetta di acido solforico e la mia pistola. Inoltre mi sono procurato dei candelotti di dinamite...

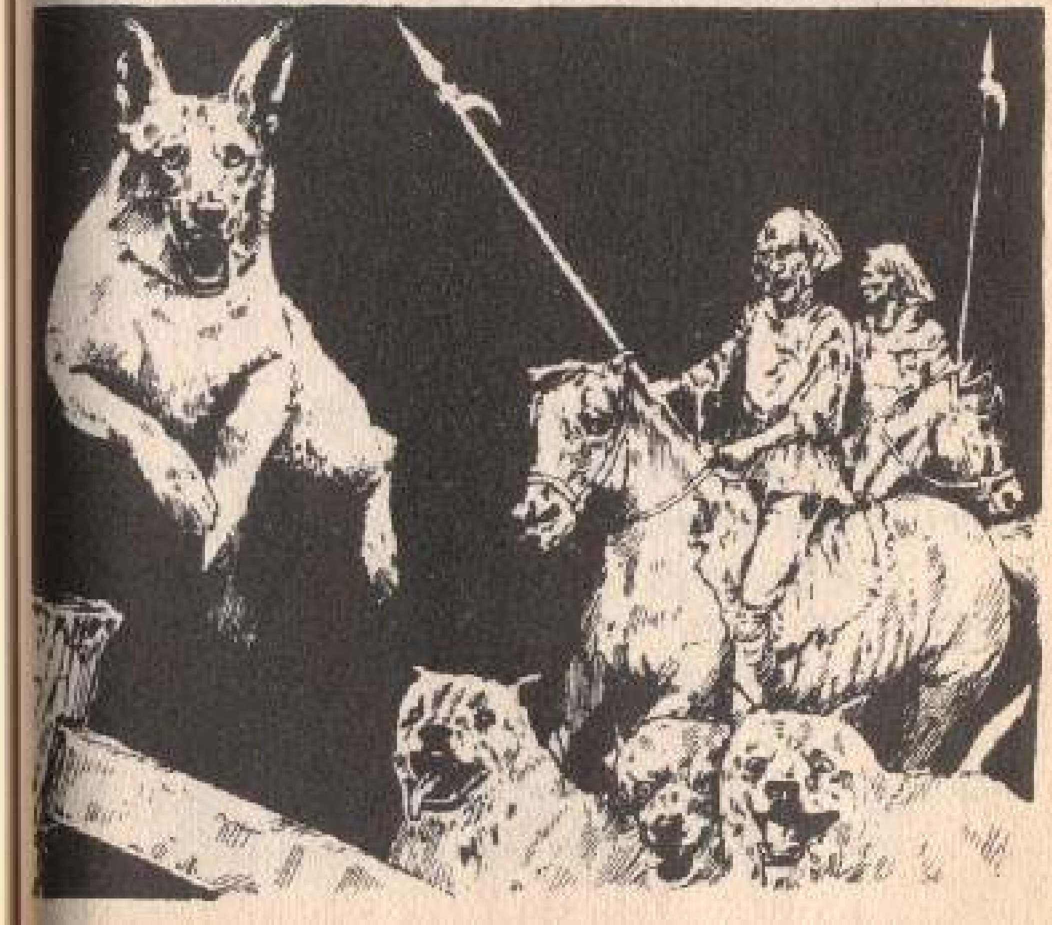
1 Aprile [illegible]

318

Mentre gli alieni si stringono in circolo, dondolandosi lentamente, i loro corpi si illuminano di sprazzi di luce colorata; poi all'improvviso un fascio di energia li investe, per trasformarsi immediatamente nella caccia selvaggia. La caverna si riempie di nitriti di cavalli e di abbaiar di cani: è proprio vero, la caccia ha travolto gli alieni! Le loro grida spaventose vengono sommerse da quelle degli animali e nella penombra puoi scorgere i bagliori delle lance che vibrano, assetate di sangue.

Ad un tratto un lampo di luce si sprigiona dal centro della mischia, accecandoti per un attimo. Quando la vista ti ritorna un grande silenzio regna tutt'intorno, e la miniera è completamente vuota. Ormai il vagone sul quale ti trovi è già lontano.

Vai al **329.**



319

Il ramo precipita, colpendoti ad una spalla. Getta un dado per vedere di quanto si riduce la tua Resistenza.

Se questa va a 0, vai al **171.** Un po' incerto sulle gambe riesci a rialzarti e a riprendere la lancia, che ti era caduta. Del fuoco, che prima divampava, misteriosamente non vi è più traccia.

Vai al **206.**

320

Non appena la locomotiva passa lungo le rotaie sotto di te, ti lasci scivolare abilmente giù dal cumulo di rocce fino a saltare in un vagone. Subito ti nascondi, in tempo per non essere visto dai guardiani della miniera. Intanto la locomotiva ritorna nella miniera e si ferma proprio nello stesso punto dove l'hai vista ieri.

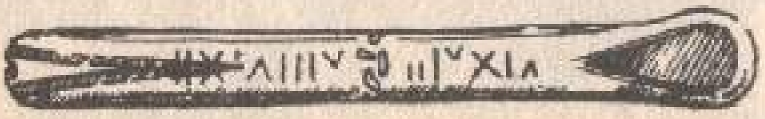
Vai al **109.**

321

Sei bloccato dai tentacoli della creatura, che lentamente ti trascina verso il suo becco spalancato. Devi misurare la tua Forza contro quella dell'avversario (6), sulla Tavola di Combattimento.

Se non riesci a liberarti dalla sua presa, vai al 345.

Se invece ce la fai, devi immediatamente pensare a un modo per affrontarlo. Usi le bombe a cherosene? Vai al **143.** O escogiti qualcosa di meglio? Vai al 196.



322

Ti affretti a chiudere la finestra, ma ti accorgi che l'intruso è già entrato e dalla cucina si sta avviando alla porta principale. Non c'è tempo da perdere. Se non ti muovi subito, c'è il rischio che quello faccia entrare i suoi complici! Infatti non appena ti precipiti fuori dalla cucina, vedi una figura pallida che sta cercando di aprire la porta d'entrata. Senza stare a pensare, gli salti addosso. Metti alla prova la tua Abilità.

Se riesci, vai al **362.**

Se sfortunatamente perdi, vai al **349.**

323

Tiri fuori dalla camicia la bacchetta. Apparentemente è del tutto insignificante, come uno di quei bastoncini che si tirano ai cani per insegnare a riportare. Ma la scritta, a caratteri runici, ti ricorda la traduzione di Petrie-Smith "Lanciami sopra i tuoi nemici". Detto fatto, la scagli con tutte le tue forze in direzione della creatura aliena.

Vai al **346.**

324

Dopo un po' torni fino in cima alle scale, da dove cerchi di vedere qualcosa. Il vento si è calmato e, tra nuvole di polvere, puoi scorgere un ammasso enorme di detriti ai piedi della scala.

Ti frughi nelle tasche e tiri fuori una vecchia bussola. Il suo ago sembra impazzito; gira vorticosamente e poi si ferma. È probabile che non segni affatto il nord, tuttavia è pur sempre un punto di riferimento.

Vai al **365.**

325

Il mutante, scaraventato contro la fiancata del carrello, strabuzza gli occhi e cade al suolo. (Ti conviene approfittare di questo momento per recuperare, se l'hai perduto, il tuo bastone.) A questo punto non ti resta che sollevare quel corpo inerte e scaraventarlo fuori del vagone, prima di occuparti nuovamente dei valligiani.

Vai al **128.**

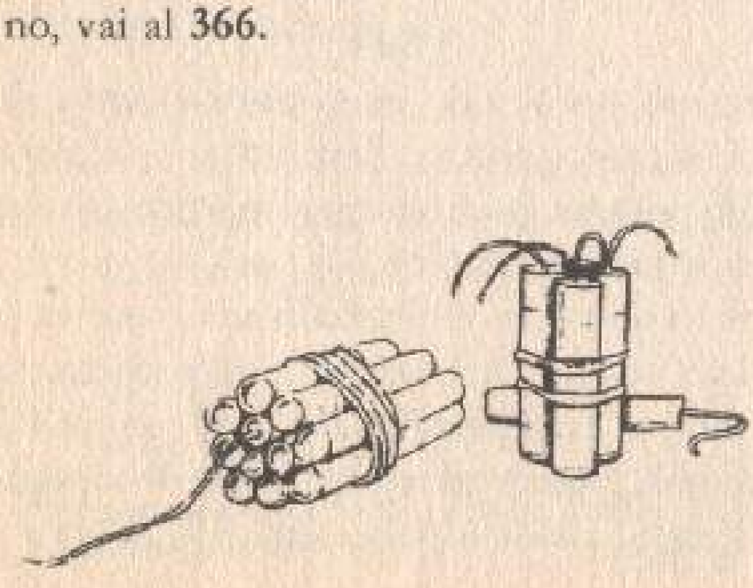
326

Rovisti nel sacco: se hai della dinamite, vai al **335.** Se hai dell'acido, vai al **292.**

327

Riesci a sbilanciarlo e a buttarlo fuori, ma lui ti afferra con le sue orribili mani per le spalle, tentando di trascinarti giù dal vagone in corsa. Devi mettere alla prova la tua Forza contro la Forza dell'avversario (7), per cercare di non precipitare con lui.

Se ce la fai, vai al **350.**
Se no, vai al **366.**



328

Quando entri a Bryn Coedwig è già sera, e ti dirigi verso la casa di Petrie-Smith, comunemente conosciuta come il castello. La tua amica Lucy ti viene ad aprire, e dopo averti abbracciato con grande affetto ti fa accomodare in salotto, accanto al fuoco. Si scusa con te perché il padre, dice, si è già ritirato a riposare a causa di un po' d'influenza. Intanto ti offre del tè e del brodo per ristorarti (recuperi 1 punto di Resistenza), e si informa della tua salute e del viaggio.

Vai al **303.**

329

Poco dopo un rombo spaventoso riempie l'aria, la terra trema e tonnellate di rocce si abbattono sul fondo della cava insieme ad ondate d'acqua. Petrie-Smith e i valligiani devono aver abbattuto le pareti della miniera e con esse anche quelle del serbatoio. Non c'è tempo da perdere, alle tue spalle un muro d'acqua sta per abbattersi contro l'entrata della galleria. Griderai agli abitanti del villaggio di buttarsi giù dal vagone? Vai al **348.** O di tenersi ben saldi e restare al loro posto? Vai al **360.**

330

Sei aggrappato al bordo della locomotiva in corsa, mentre il mutante ti attacca con la chiave inglese. Metti alla prova la tua Abilità contro quella dell'avversario (7).

Se vince, vai al **310.**
Se sbaglia e tu sei armato di pistola, vai al **356.**
Se sei armato di pugnale, vai al **247.**
Se scegli di batterti corpo a corpo, vai al **208.**

331

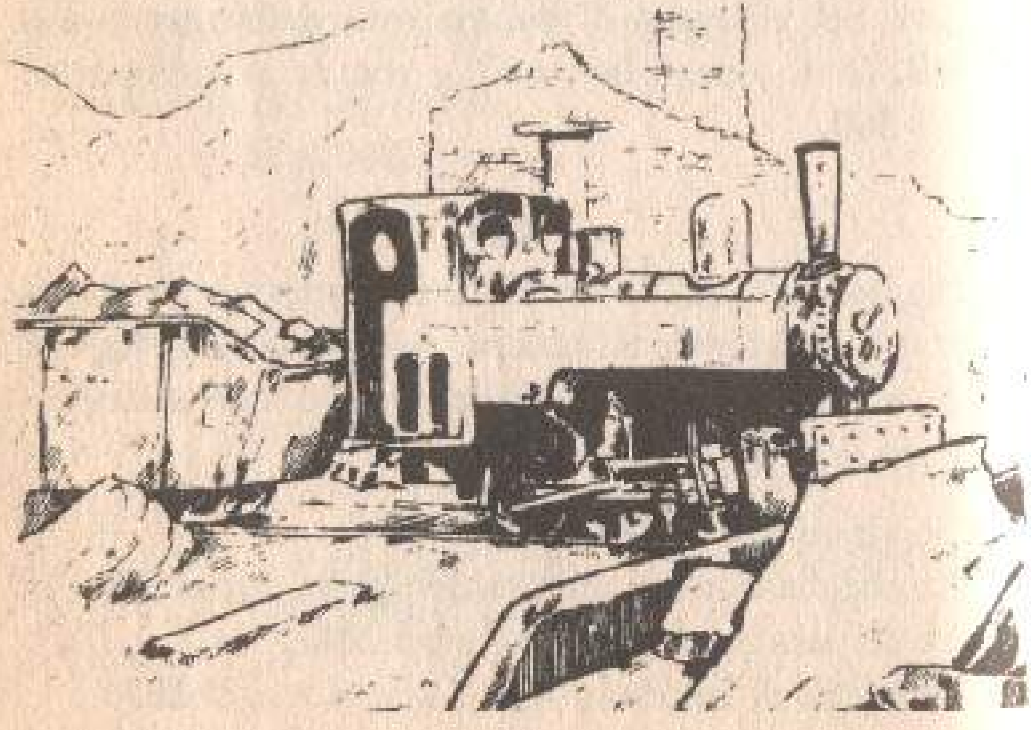
Spari all'impazzata nelle fauci della creatura, tanto che brani di carne lacerata ti schizzano addosso. Puoi spararle quante volte vuoi, e togliere il relativo punteggio dalla sua Resistenza.

Se l'hai uccisa, vai al **290.**
Se sopravvive, vai al **312.**

332

Ad un certo punto la galleria comincia a scendere con una fortissima pendenza, tanto che sei costretto ad usare le traversine delle rotaie come gradini. Prosegui respirando a fatica, con il fiato che si trasforma in una pallida nebbia, finché giungi in un basso camminamento illuminato dalla fioca luce di alcune lampade appese alle pareti. Ti fermi in ascolto e senti in lontananza un vago rimbombo. Incuriosito, ti affretti lungo il passaggio fino al limitare di una caverna.

Vai al **272.**



333

La creatura assomiglia ad un'enorme zucca trascinata da numerose gambe a forma di tubero. Insomma non è altro che una bocca e uno stomaco ambulanti, dai quali, attraverso una chiostra di denti simili a paletti, fuoriesce un fiato che sa di marcio. Masticando e digrignando le mascelle caracolla in avanti. Devi mettere alla prova la tua Intelligenza.

Se fallisci, vai al **278.** Se vinci scegli l'arma con cui combattere.

O la pistola, in questo caso vai al **308.**
O il bastone, in questo caso vai al **212.**
Oppure, se preferisci attaccare insieme agli altri, vai al **166.**

334

Le fiamme che lambiscono l'edificio si innalzano verso il cielo scuro. Ma, man mano che ti avvicini, ti rendi conto che gli occhi ti devono aver ingannato. Infatti non senti alcun crepitio, né alcun calore: per quanto le fiamme divampino, nessuna delle case si sta consumando!

Mentre capisci di essere caduto in una trappola, e ti volti per scappare, ti accorgi di un'enorme ombra che si allunga sul pavimento. Deve appartenere a qualche essere che sta alle tue spalle, tra te e il fuoco. Affronterai il tuo assalitore con la lancia? Vai al **358.** O preferisci scappare, contando su una decisione repentina che colga di sorpresa il nemico? Vai al **269.**

335

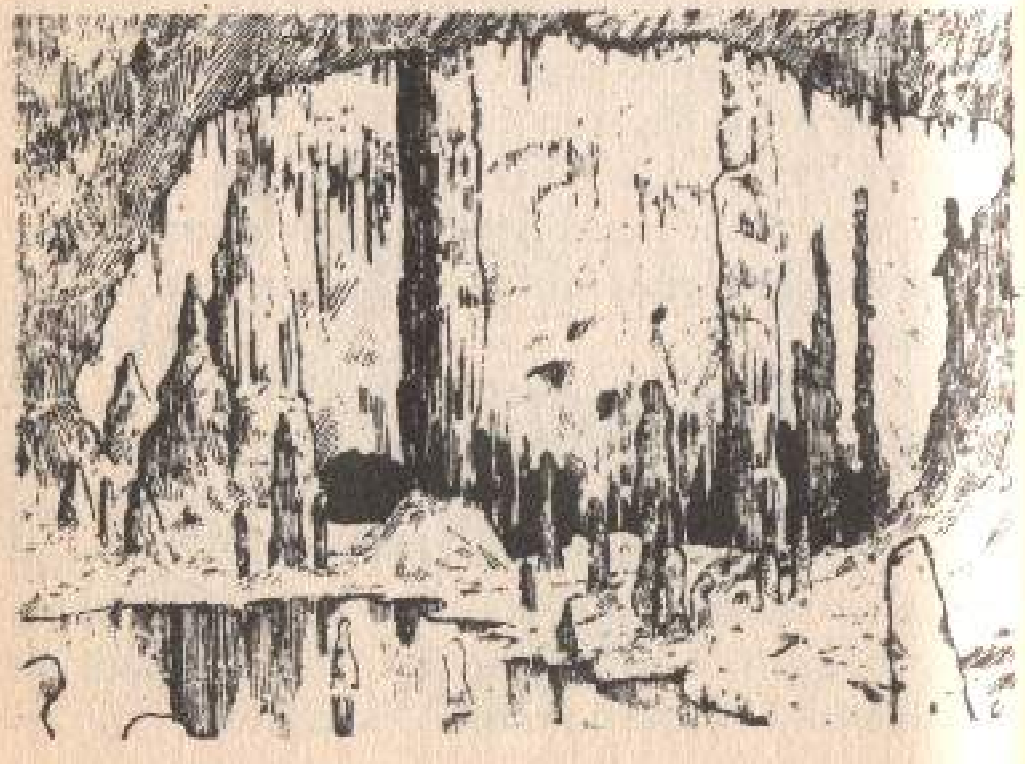
Non puoi lanciare la dinamite contro la creatura, perché rischieresti di venire travolto tu stesso. È necessario ottenere uno scoppio ritardato. Perciò togli ogni cosa dal sacco, eccetto la dinamite, e ti volti contro il mostro per scaraventargli in bocca il sacco appallottolato. Metti alla prova la tua Abilità: se ce la fai, vai al **315.** Altrimenti, vai al **372.**

336

Procedi a passi felpati, appoggiandoti alla parete fredda e umida che conduce verso l'oscurità più profonda, conscio di essere alla mercé di chissà quali altri orrori. Ad un certo punto passi accanto a una cengia che sale dalla base della parete verso le ombre più fitte della caverna.

Se vuoi salire lungo la cengia, vai al **294.**

Se preferisci continuare lungo la parete della caverna, vai al **354.**



337

Sei di fronte ad un umanoide.

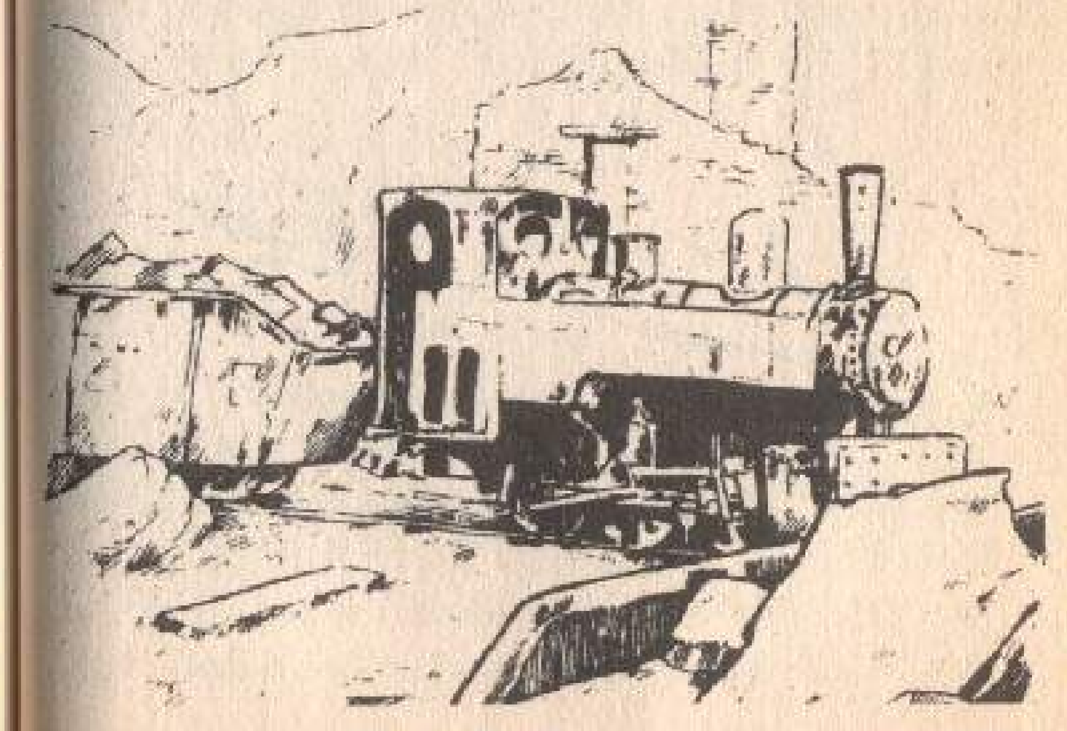
Segna sul Registro Personale le sue caratteristiche: Forza 7, Resistenza 8, Abilità 7, Arma (Mani) 2/-. La sua pelle coriacea è pallida, ricoperta sulla schiena di una strana escrescenza fungosa ed emana da tutto il corpo un tremendo odore di muffa e decomposizione. Con gli occhi gialli fiammeggianti si butta su di te per strozzarti!

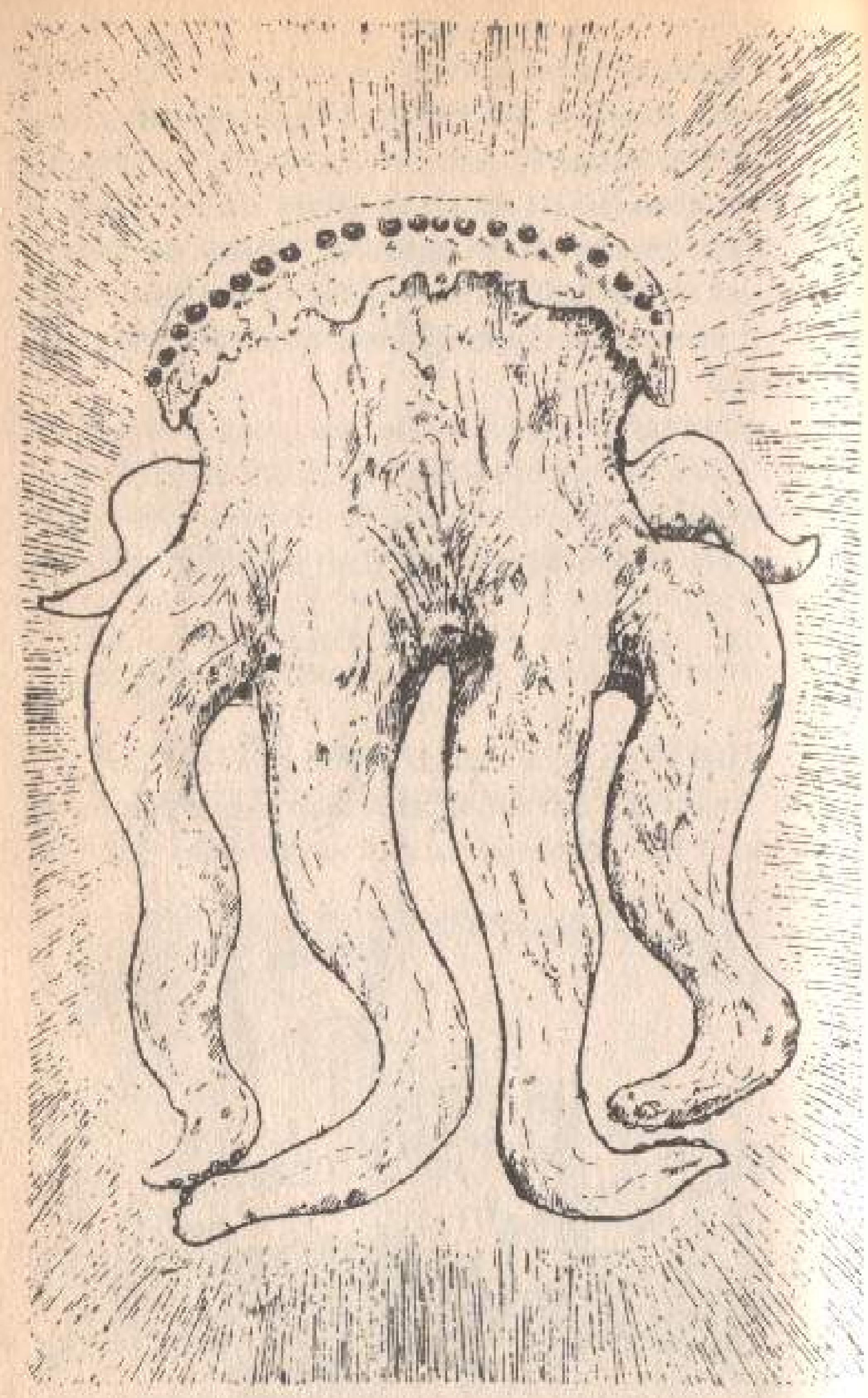
Devi affrontarlo a mani nude, ma poiché fortunatamente i suoi movimenti sono lenti, puoi attaccarlo per primo. Se l'avversario sopravvive toccherà a lui attaccare, e così via finché uno dei due non risulti vincitore.

Se riesci a vincerlo e l'hai affrontato nell'atrio, vai al **276.**

Se l'hai vinto nella sala da pranzo, vai al **313.**

Se invece sei stato sconfitto, l'umanoide butterà in giardino il tuo corpo privo di vita ponendo fine così alla tua avventura.





338

Un essere schifoso, simile ad un polipo gelatinoso si ferma ad un paio di metri da te. Dal suo corpo ad imbuto spuntano sei tentacoli e una serie di occhi neri brillano a corona intorno alla sua sommità. Una aureola rossastra circonda questo mostro, e mentre lo osservi senti uno strano ronzio nella testa ed ondate di energia che ti investono. Ti sta bombardando con effluvi psichici.

Vai al **300.**

339

Non appena il primo mutante appare sulla fiancata di lato, gli spari addosso. Togli una pallottola dal Registro Personale. Dalla schiena squarciata gli fuoriesce una nuvola di spore biancastre, e con un terribile grugnito ricade giù dal carrello.
Alle tue spalle senti un tonfo, ti volti e ti trovi faccia a faccia con un altro mostro deforme, che emana un odore di decomposizione tale da farti vomitare. Devi far ricorso alla tua Intelligenza per far fronte all'attacco di questa creatura, la cui Resistenza vale 12 punti.

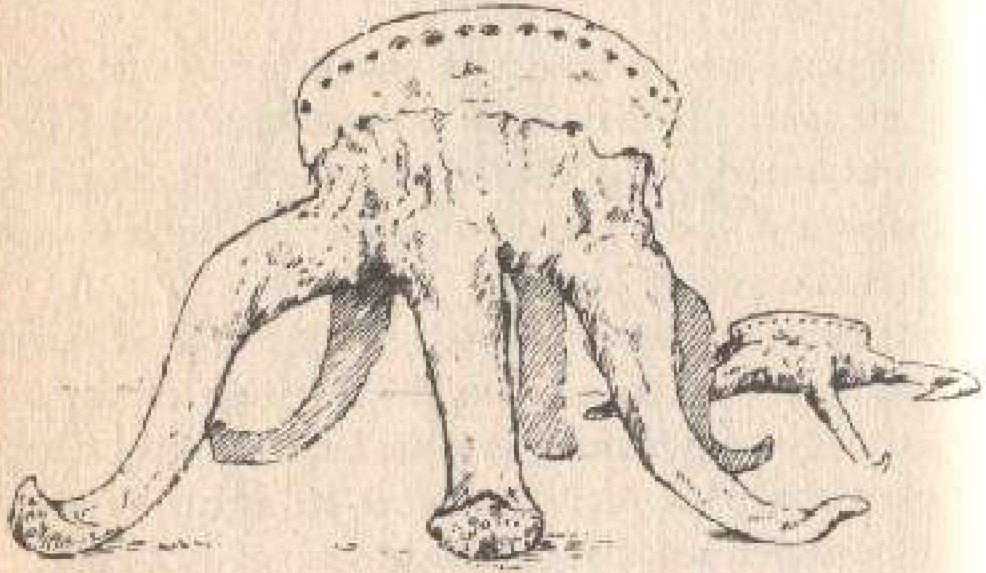
Se vinci, vai al **60.**
Se perdi, vai al **250.**

340

Con un ultimo rabbioso ruggito, la creatura si accascia al suolo. Davanti ai tuoi occhi increduli ogni sua forma vegetale si dissolve e si consuma: la faccia frondosa si gonfia per poi ingiallire e ridursi in polvere; dal corpo, che si ricopre di fango e di muffa, esala un fetido odore di marciume; e alla fine una specie di ec-

toplasma abbandona quei resti informi per sparire tra i cespugli.
Eccoti nuovamente solo sulla strada di Bryn Coedwig, mentre ti chiedi se tutto questo non sia stato altro che un sogno. Ma sul collo porti ancora i segni di due artigli che di certo non hai sognato. Raccogli il tuo sacco e ti affretti a destinazione, dopo aver ripreso il bastone se per caso l'avevi perduto durante lo scontro.

Vai al **328.**



341

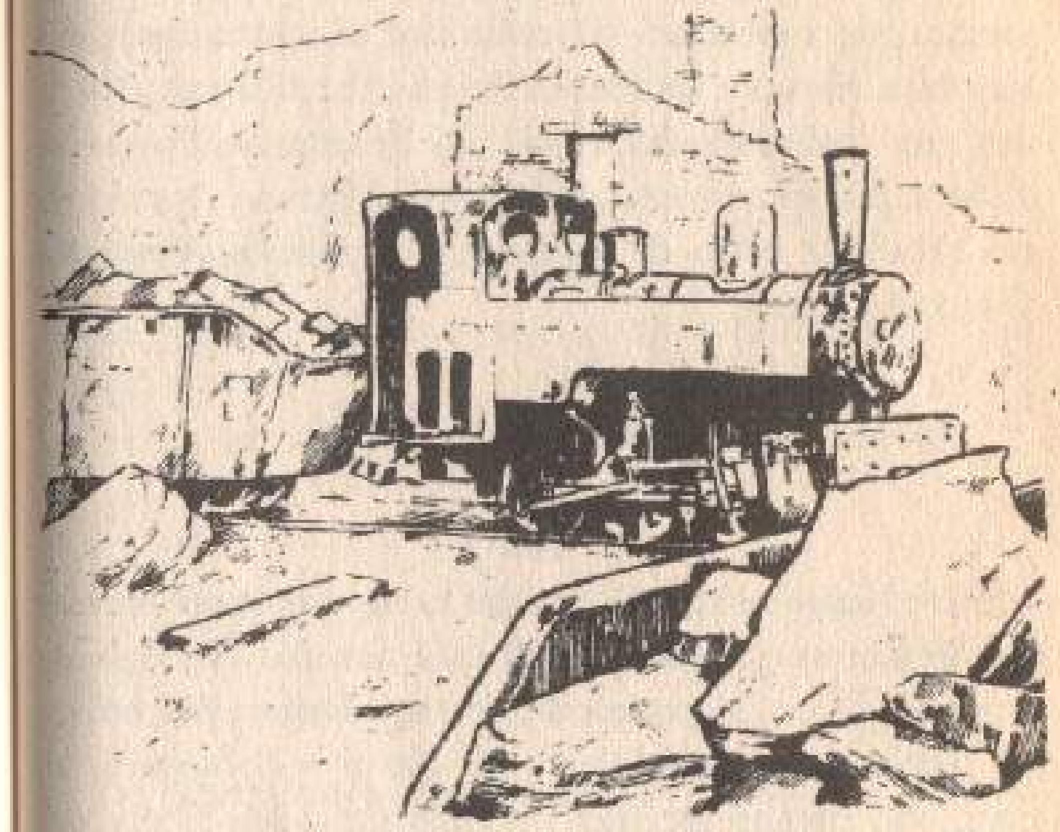
Con un grido da far gelare il sangue il mutante cerca di ucciderti con un colpo di piccone. La sua Abilità vale 6 punti e il piccone può provocare un danno di 6 punti. Devi mettere alla prova la tua Abilità per vedere se ti colpisce.

Nel caso ti uccida, vai al **378.**
Se ti manca o non riesce ad ucciderti, vai al **202.**

342

Non appena il treno si rimette in moto scendi agilmente tra le rocce e salti sulla locomotiva in corsa. Spaventato, il mutante afferra una pesante chiave inglese per attaccarti. Riuscirai ad eliminare il tuo avversario prima di arrivare in vista dei guardiani della miniera?

Se usi la pistola, vai al **364.**
Se usi il pugnale, vai al **277.**
Se lo prendi a pugni, vai al **228.**



343

La stalattite cade dal soffitto andando a conficcarsi proprio in mezzo alla schiena del mostro, che si accascia morente. Devi approfittare per scavalcarlo e fuggire lungo la galleria.

Vai al **244.**

344

Inciampando nei massi sconnessi che si trovano sul percorso finisci per trovarti davanti ad un cancello di ferro. Provi a far forza sulle sbarre, ma queste non si piegano: sei in trappola! Intanto il vento diabolico che nasce dall'oscurità ti è addosso, e tu sai che non ti resta che affrontarlo.

Vai al **98.**

345

La creatura lascia per un attimo la presa, per farsi più vicino a te e beccarti sul collo con il rostro spalancato. Ma tu riesci a divincolarti, cosicché il becco ti ferisce una spalla. Perdi 3 punti di Resistenza. Forse hai ancora una possibilità di salvarti. Metti alla prova la tua Abilità e cerca di recuperare la pistola, prima che ti faccia a pezzi.

Se ce la fai, vai al **331.**
Altrimenti vai al **312.**

346

Mentre vola in aria la bacchetta si trasforma in una lancia fiammeggiante, che sfida il freddo vento che si è alzato da est. La miniera diventa sempre più buia e da lontano ti giunge l'eco dei nitriti e l'abbaiare dei cani, che preannunciano l'avvicinarsi della caccia selvaggia. Ed ecco infatti avanzare da est, quasi materializzati dal nulla, i cavalieri. Un brivido ti corre lungo la schiena: la caccia ti sta indebolendo e infatti la risata del loro capo ti rimbomba nella testa fino a farti perdere 5 punti di Volontà. Se così essa si riduce a 0, vai al **175.** Ora l'alieno si libra nell'aria avvolto in un'aura rosata e prepara un nucleo di energia da far esplodere, ma prima che possa scagliare il suo proiettile contro di te la caccia lo travolge. Nella penombra si possono intravedere i bagliori delle punte delle picche, finché un lampo di luce bianca annienta questa folle scena. Davanti a te non c'è più nulla. Puoi dedicarti liberamente agli abitanti del villaggio, unendoti ad essi. In questo caso vai al **367.** Oppure puoi sganciare un carrello dal resto del treno. In questo caso vai al **355.**

347

Hai perduto 4 punti di Volontà e ti ritrovi nell'impossibilità di muoverti. L'ombra bestiale ti balza addosso, e ti avviluppa nei suoi tentacoli facendoti perdere ogni speranza di salvezza. Devi mettere alla prova la tua Intelligenza.

Se riesci a superare questo difficile momento, vai al **307.**
Se no vai all'**84.**

348

Incitando gli abitanti del villaggio a seguire il tuo esempio, monti sul bordo del carrello e salti giù. Dai prova della tua Abilità nell'atterrare.

Se ottieni un punteggio uguale o inferiore alla tua Abilità, vai al **142.**
Altrimenti, vai al **126.**

349

Nella fretta inciampi e cadi lungo disteso, mancando clamorosamente l'avversario. Contemporaneamente alle tue spalle esplodono alcuni colpi di fucile che crivellano l'intelaiatura della porta sopra di te. Petrie-Smith, in piedi sulle scale con il fucile in mano, ti guarda esterrefatto: la tua caduta è stata provvidenziale!

Ti volti nuovamente verso l'intruso, i cui pochi resti giacciono a terra mentre una nebbiolina di sottile polvere bianca vi aleggia sopra. Ancora qualche sussulto, poi la creatura muore.

Vai al **293.**

350

Distendi di scatto le braccia, riuscendo a fargli perdere la presa e a scaraventarlo sulle rotaie. Poi rivolgi nuovamente la tua attenzione agli abitanti del villaggio.

Vai al **128.**

351

Ogni tuo pensiero scompare, mentre il corpo si intorpidisce. Qui termina la tua avventura: nelle fauci di una orribile bestia.

352

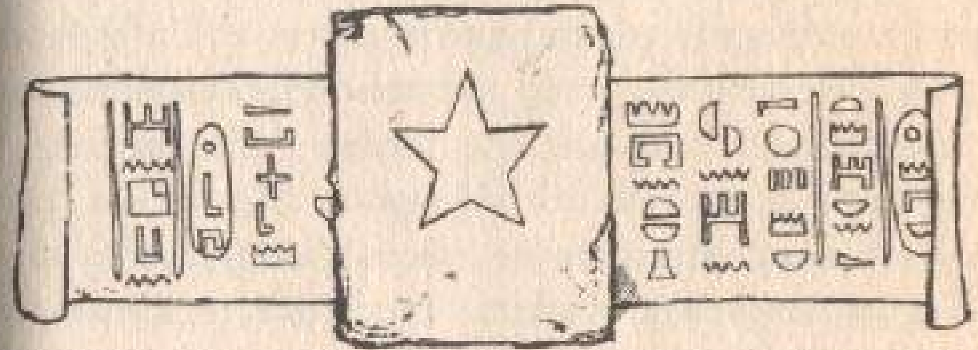
La creatura fa ancora un tentativo per sottomettere la tua mente. Confronta la sua Intelligenza (10) con la tua, sulla Tavola di Combattimento. Se vince, togli 6 punti alla tua Volontà. Forse è meglio provare a vedere l'effetto del Talismano di Lucy. Vai al **248.** Oppure preferisci tornare indietro lungo la galleria? Vai al **184.**

353

A stento riesci a distogliere gli occhi da quelle ipnotiche spire buie, e cerchi di rimetterti sotto la protezione della quercia. Alle tue spalle intanto il mulino comincia a vibrare con forza, e le travi che sostengono il tetto si scagliano contro di te, quasi fossero animate! Nascosto dietro il tronco dell'albero osservi il villaggio, dove echeggia una lugubre risata che scompare dopo un fragoroso tuono.

Hai perduto 1 punto di Resistenza ed 1 di Volontà.

Se la Resistenza si riduce a 0, vai al **171.**
Se la Volontà si riduce a 0, vai all'**84.**
Altrimenti vai al **235.**



354

Segui per un po' la parete della caverna, che deve essere senz'altro una grotta naturale perché non vi è traccia di opera dell'uomo. Fa molto freddo, e le pareti trasudano umidità. Enormi stalattiti ti obbligano di quando in quando a deviare, finché giungi all'imboccatura di una galleria che sembra condurre a sud-ovest. Ti infili in questo tunnel? Vai al **222.** O prosegui verso nord lungo la parete della caverna? Vai al **336.**

355

Voltandoti verso i valligiani vedi che, per quanto storditi, hanno recuperato la loro Volontà. Ti precipiti verso di loro per incitarli ad abbandonare la miniera prima che Petrie-Smith attacchi, ma ormai è troppo tardi: infatti tre grandi esplosioni lacerano l'aria proprio mentre stai cercando di farli salire sul carrello. Alcuni saltano subito a bordo, mentre un paio, dopo averti aiutato a togliere il fermo dalle ruote, montano sul carrello che dapprima lentamente, poi sempre più velocemente scorre lungo le rotaie.

Vai al **92.**

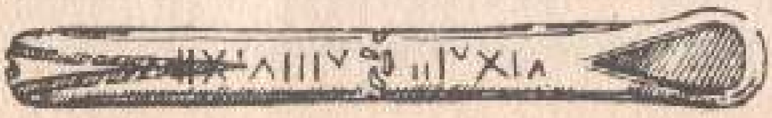
356

La chiave inglese sta per colpirti alla testa quando spari e colpisci in pieno petto il mutante. Un secondo colpo lo ferisce alla testa, squarciandola orrendamente e trasformandola in una spettacolare nube mefitica. Il suo corpo si accascia in un angolo della cabina, proprio nel momento in cui la locomotiva giunge in vista dei guardiani della miniera. Togli due pallottole dal Registro Personale, poi vai al **131.**

357

Con un affondo tempestivo trapassi il cuore del mostro, che cerca invano di estirparsi il bastone dal petto. Contorcendosi per il dolore, stramazza al suolo. Allora riprendi il bastone e ti affretti ad aiutare gli abitanti del villaggio.

Vai al **128.**



358

La punta della lancia comincia a brillare di una luce dorata, al tuo repentino dietro front. Un fantasma da incubo si presenta ai tuoi occhi: le sue estremità sono costituite da tentacoli neri che cercano di afferrarti. Impaurito, ti ritrai. Metti alla prova la tua Intelligenza per vedere se sei in grado di fronteggiare questo orrore.

Se ce la fai, vai al **58.**
Se no vai al **347.**

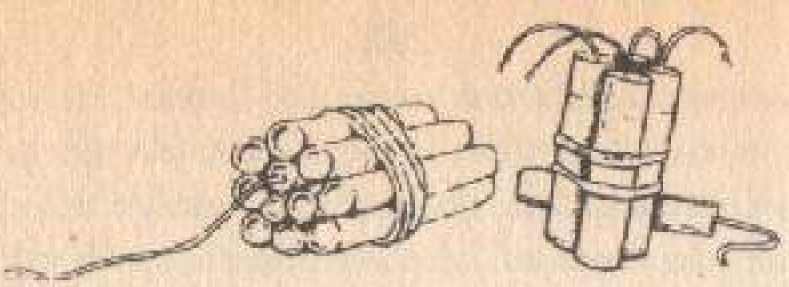
359

Ti sposti di lato per evitare che il pazzo ti salti addosso, poi con uno sgambetto lo fai cadere a testa in giù per il pendio. Ed ora preferisci aspettare e affrontarlo? Vai al **50.** O è meglio che gli salti addosso per colpirlo con il bastone? Vai al **61.**

360

Tutti si stringono gli uni agli altri, afferrandosi il più saldamente possibile alle fiancate del vagoncino. Poi all'improvviso l'onda nera vi raggiunge, sollevando e rovesciando il carrello dalla parte posteriore. Non riesci a far niente e vieni travolto dall'ondata che ti trascina con sé.

Vai al **67.**



361

Con uno sforzo enorme riesci a puntarti sui gomiti, a mettere una gamba sul bordo e ad issarti completamente al sicuro. Sei esausto e ti lasci andare per un po'. Hai perso 1 punto di Resistenza. Rinfrancato, ti alzi faticosamente e riprendi il cammino lungo la galleria che porta a nord-ovest, finché giungi ad un altro raccordo.

Vai al **68.**

362

Ti lanci sull'intruso con un salto magnifico, ma non riesci a colpirlo; mentre sei ancora in aria il corpo del tuo avversario, crivellato di pallottole, si accascia sul pavimento dissolvendosi in una nuvola di polvere biancastra. Ma anche tu sei gravemente ferito, e mentre cadi morente vedi l'immagine di Petrie-Smith con un fucile ancora fumante in mano e con la faccia incredula. Così finisce la tua avventura.

363

La creatura ti balza addosso, afferrandoti al collo con i suoi spaventosi artigli e gridando rabbiosamente. Quello che hai incontrato non è un uomo, ma un mutante e devi combattere per salvarti la vita. Metti alla prova la tua Intelligenza.

Se fallisci perdi 2 punti di Volontà e vai al **316.**
Altrimenti vai al **239.**

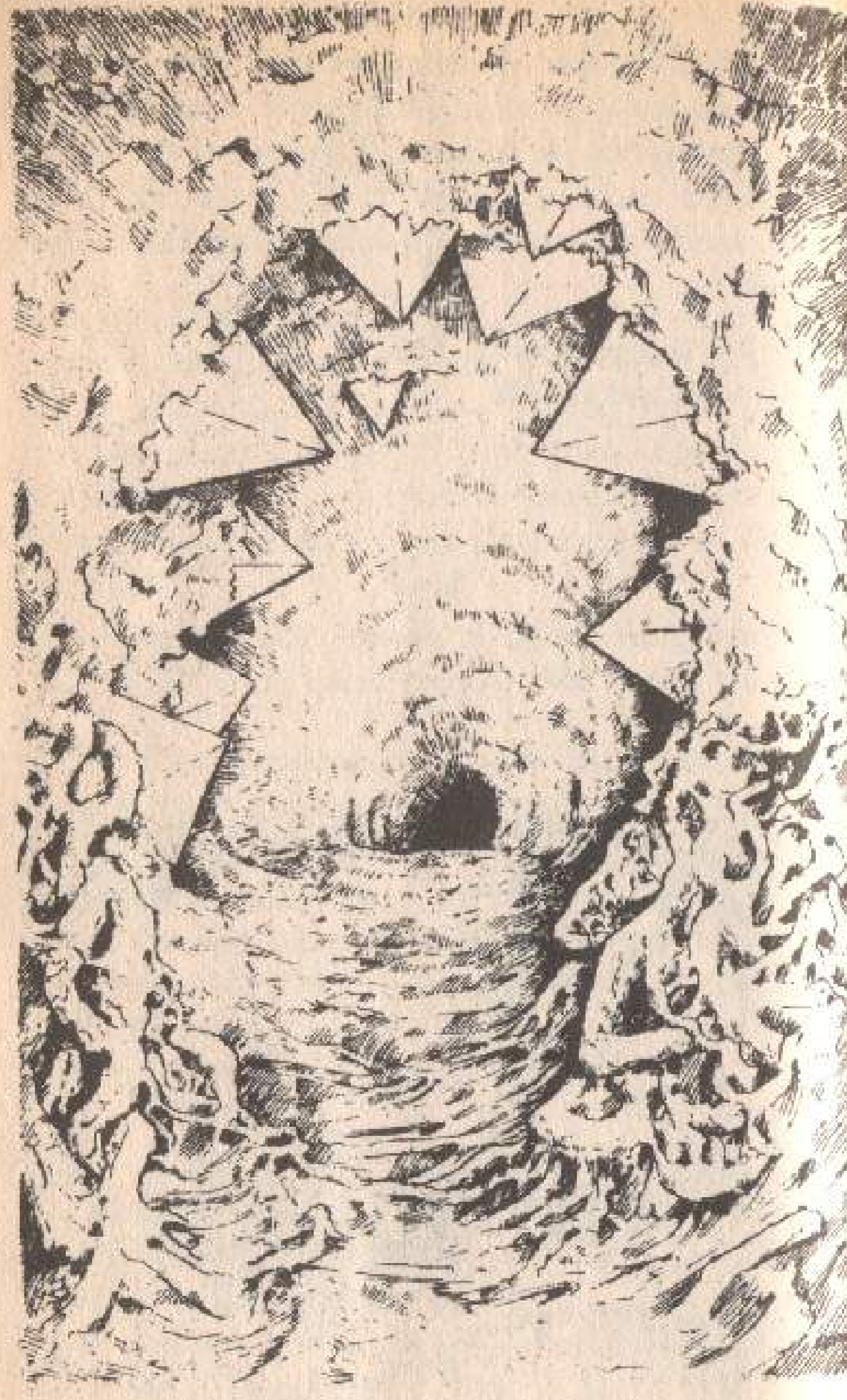
364

Con la mano sinistra ti afferri ad una maniglia, mentre con la destra estrai la pistola dalla cintura. Riuscirai a neutralizzare le mosse dell'avversario che sta per colpirti con la chiave inglese? Confronta la tua Abilità contro quella del mutante (7) sulla Tavola di Combattimento.

Se hai successo, vai al **356.**
Se perdi, vai al **330.**

365

Puoi proseguire lungo la parete della caverna verso sud-ovest. Vai al **354.** Oppure verso nord. Vai al **336.**



366

Non riesci a liberarti dalla presa della creatura e a scaraventarla giù dal carrello, e perciò la devi per forza lasciar andare. Con un ruggito tremendo essa raccoglie le sue energie e si butta su di te con il piccone levato.

Vai al **162.**

367

Raggiungi i valligiani e ti accorgi che, sebbene frastornati, hanno riacquistato la loro libera volontà e sono in grado di ascoltare le tue esortazioni ad abbandonare la miniera al più presto, prima che Petrie-Smith inizi l'attacco.

Ma mentre li stai sospingendo verso la galleria, per condurli in salvo, tre spaventose esplosioni ti avvertono che il tempo è scaduto e che l'attacco è già cominciato! Spaventati tutti si mettono a correre, ma all'improvviso si fermano di colpo. Ti fai largo, per vedere cosa succede, e ti trovi di fronte ad un altro scherzo biologico del mondo alieno.

Vai al **333.**

368

Balzi in avanti affondando il bastone nel fianco del mutante. Devi confrontare la sua Forza (7) con la tua, sulla Tavola di Combattimento, per vedere se riesci a recuperare il bastone.

In caso di successo, vai al **377.**

Altrimenti ti devi rassegnare alla momentanea perdita del tuo fidato bastone: vai al **162.**

369

Ti precipiti fuori da quella astronave semisenziente, ripercorrendo il corridoio vetrificato fino alla caverna. Giunto accanto ai resti della creatura tentacolata, ti soffermi per un attimo pensando che sei riuscito a sconfiggere un'intelligenza appartenente ad un altro mondo. Ma i tuoi pensieri vengono interrotti da un alito di vento tiepido, che ti ricorda il mondo e la natura che ti attendono fuori della miniera.

Vai al **71**.

370

Improvvisamente ti senti sollevare in aria e vieni scaraventato fuori dal mulino sopra un mucchio di rottami arrugginiti. Ti senti venir meno e, alle tue orecchie di morente, riecheggia come ultimo suono una demoniaca risata. Così finisce la tua avventura.

371

Petrie-Smith comincia a parlare, continuando a fissare pensoso il fuoco del caminetto.

«Mentre tu ti aggiravi nelle cave di Quarry Valley, io sono andato a vedere cosa fosse successo al villaggio e ho saputo che non siamo state le sole vittime delle incursioni dell'altra notte. Infatti almeno una dozzina di contadini sono stati rapiti dalle loro abitazioni e trascinati alla miniera. Essi sono senza dubbio quegli sfortunati che hai incontrato oggi.

In un primo momento non mi son reso conto della sinistra piega presa dagli eventi, ma poi le esplosioni nella miniera e le tue osservazioni mi hanno portato alla seguente deduzione: gli alieni si stanno preparando a liberare la nave vivente per farla partire, ed hanno bisogno di tutti gli aiuti che riescono a trovare. Ora noi dobbiamo formulare un piano che preveda non solo la distruzione degli alieni, ma che assicuri anche la salvezza ai contadini che sono stati rapiti».

Detto questo Petrie-Smith, Lucy e tu rimanete alzati fino all'alba, per mettere a punto un piano soddisfacente. La tua proposta è quella di introdurti nella miniera travestito da mutante, e di raggiungere i valligiani rapiti. Nel frattempo Petrie-Smith dovrebbe organizzare una squadra con gli altri abitanti del villaggio, che lo aiutino a riempire un vagone di dinamite da lanciare dentro la vecchia miniera. L'esplosione distruggerebbe la cava e gli alieni stessi. Quindici minuti dopo, la squadra di Petrie-Smith dovrebbe cominciare a lanciare candelotti di dinamite sugli alieni e sui mutanti che si trovano nella miniera. Questo intervallo tra la grande esplosione e l'attacco dovrebbe esserti sufficiente per condurre i valligiani in salvo.

Convinto che il tuo piano sia senz'altro efficace, ti concedi una leggera colazione prima di ritirarti per riposare un po' e riacquistare così 2 punti di Resistenza.

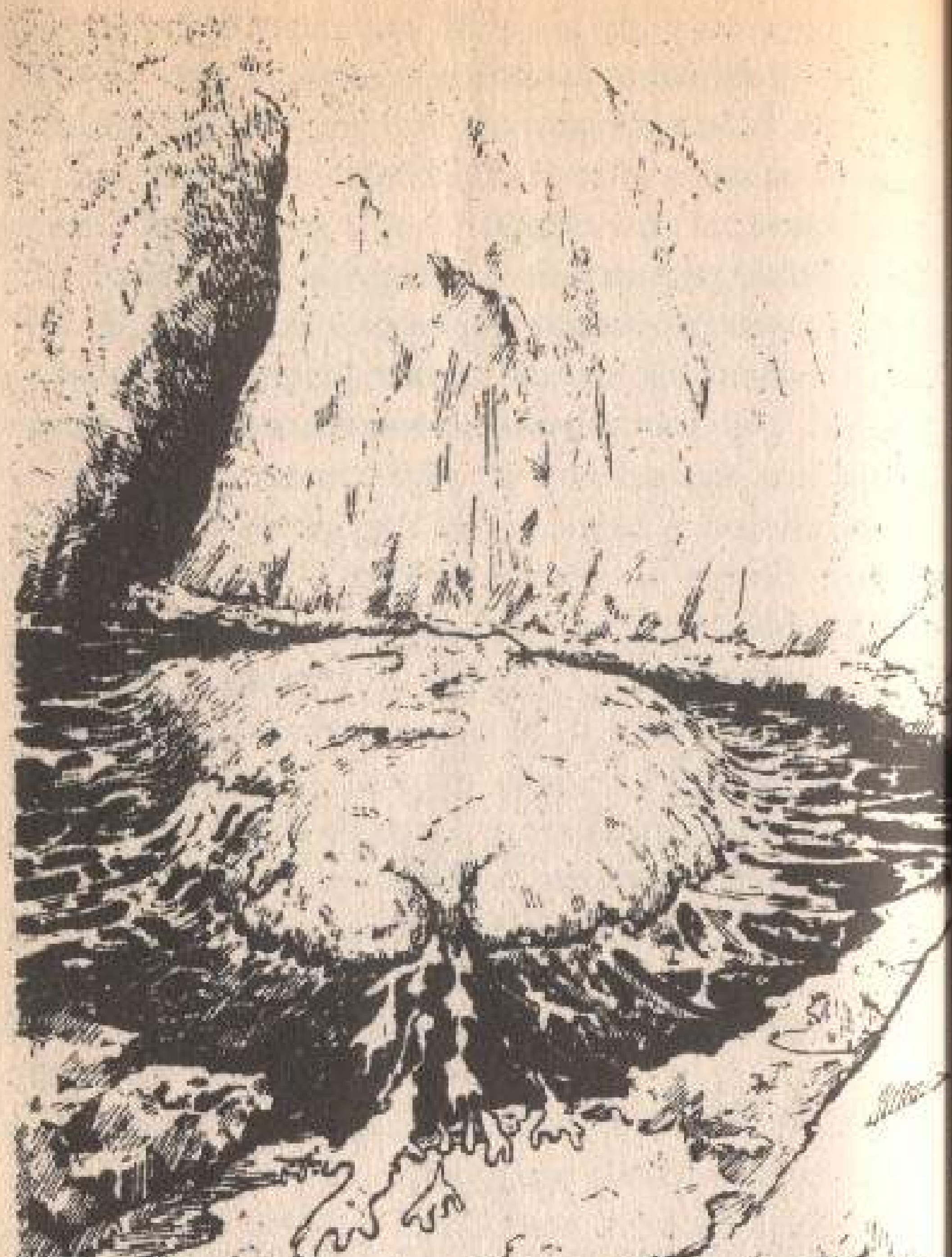
Vai al **261**.

372

La creatura balza in avanti e cerca di inghiottirti. Non ti resta che una pallida possibilità di salvarti. Metti alla prova la tua Abilità.

Se ce la fai, vai al **244**.

Altrimenti la tua avventura finisce in questo modo spaventoso.



373

Lasci perdere l'accesso alla miniera, e ti avvii in salita lungo il fianco della collina. Sotto di te si estende il desolato mondo degli alieni. Nella vallata e sui declivi della collina giacciono cumuli di rocce. Puoi continuare a salire, finché arrivi ad un sentiero che riporta in giù, verso la valle: in questo caso vai al **65.** Oppure puoi proseguire salendo verso nord-est, in direzione di Quarry Valley. Vai al **207.**

374

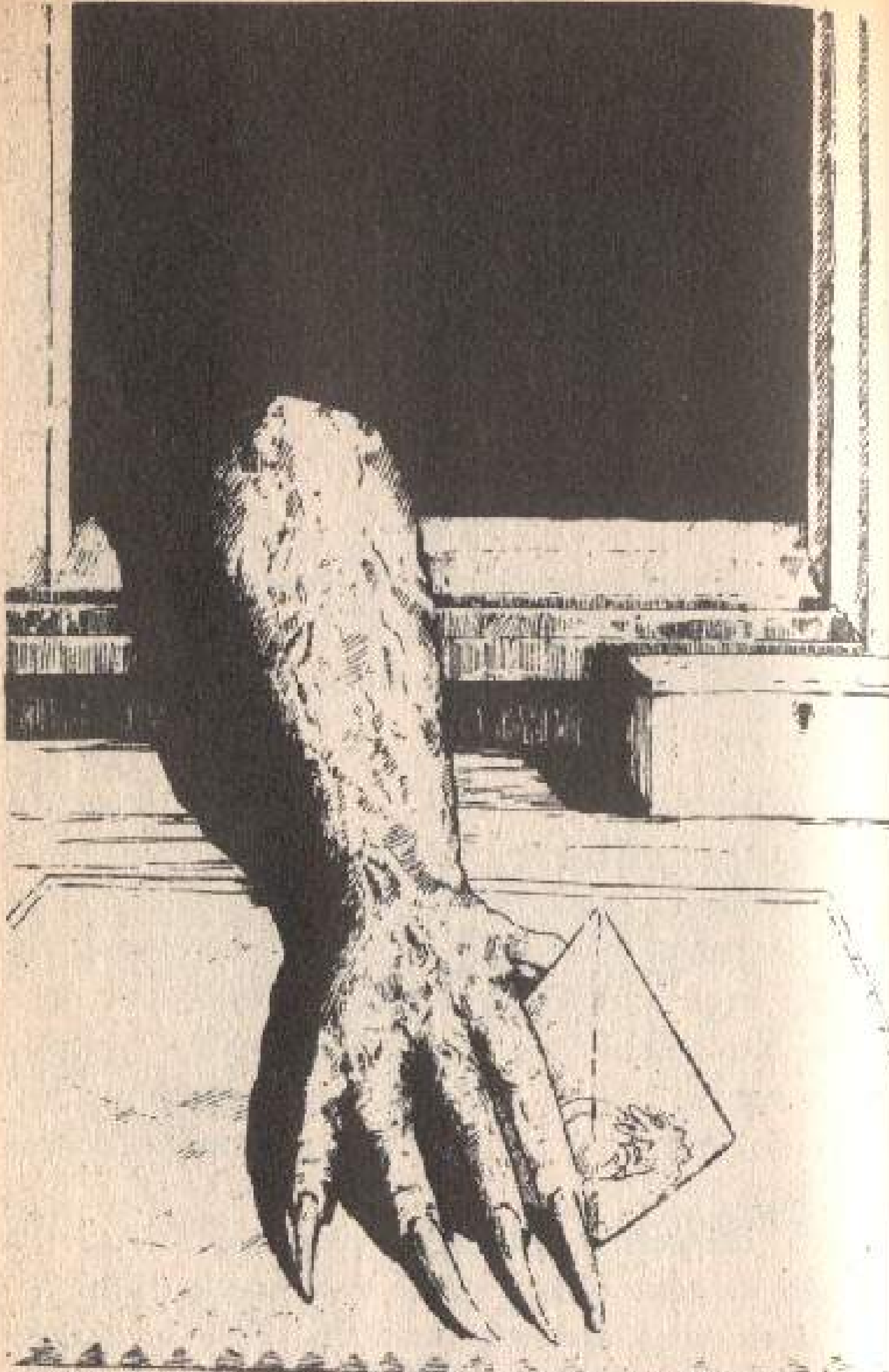
La vista di questi strani uomini ti ha fatto perdere 1 punto di Volontà. Li lascerai al loro lavoro? Vai al **115.** Oppure gli tenderai un'imboscata? Vai al **129.**

375

Quando entri nella caverna senti un fastidioso rumore, prodotto da grosse gocce che piovono dal soffitto buio proprio al centro della caverna. La polvere, depositata negli anni, si è trasformata in una melma grigia di incalcolabile profondità. Ovviamente è meglio per te seguire i bordi di questa grotta umida, ma anche qui il terreno è ricoperto da una viscida fanghiglia.

Avanzi cautamente lungo la parete della caverna quando, al rumore delle gocce che cadono, se ne aggiunge un altro, sordo e smorzato, come se qualche cosa di enorme stesse agitandosi nelle profondità della melma. Un ritmico battito sostituisce il gocciolare monotono dell'acqua, mentre una forma limacciosa sembra materializzarsi dall'oscurità del fango.

Vai all'**89.**



376

La creatura ti sbatte contro la roccia, dove resti stordito. Perdi 3 punti di Resistenza. Intanto ne approfitta per stringerti meglio le gambe, poi avanza piano verso di te per ucciderti. Ti rimane un'ultima possibilità di salvarti: recuperare la pistola e sparare prima che ti faccia a pezzi. Metti alla prova la tua Abilità.

Se vinci, vai al **331**.
Se perdi, vai al **312**.

377

Un sibilo tremendo ti avverte che il mutante ha scagliato il piccone verso di te. Metti alla prova la tua Abilità per vedere se riesci a scansarlo.

In caso positivo, vai al **304**.
Altrimenti vai al **105**.

378

Ti accasci sul fondo del carrello, e mentre lanci un ultimo sguardo intorno vedi la sagoma del mutante che si prepara a colpirti nuovamente con il piccone. È questo il modo in cui finisce la tua avventura.

379

Una mano scarna dai lunghi artigli penetra dal davanzale, annaspa sulla scrivania e afferra il prisma!

Balzi in piedi gridando e corri a vedere cosa sia successo: è impossibile che un ladro sia riuscito a raggiungere la tua finestra, dal momento che abiti al secondo piano!

Mentre scruti nell'oscurità, vedi l'ombra di un uomo che striscia giù lungo il muro. Al tuo secondo grido balza a terra e si volta sogghignando verso di te, poi quella pallida orrenda figura si allontana, dileguandosi nelle tenebre. Afferri la giacca dalla spalliera della sedia e ti lanci all'inseguimento . . .

Così inizia *Il vortice del tempo,* la nuova terrificante avventura in cui sarà trascinato il tuo investigatore.

Geo Hindlett
1875

Come potenziare le tue qualità

Poiché sei riuscito a uscire vittorioso dal Regno dell'Ombra, ora hai la possibilità di potenziare la tua Forza, l'Abilità e l'Intelligenza, in vista della prossima avventura: *Il vortice del tempo.*

Più avanti troverai una tabella di sei righe e sei colonne, nella quale sono riportati dei numeri positivi (indicanti un aumento), dei numeri negativi (indicanti una diminuzione) e delle lineette (indicanti nessuna variazione nella qualità in questione).

Puoi tirare i dadi una sola volta per ciascuna delle seguenti qualità: Forza, Abilità e Intelligenza. In ogni caso sta a te decidere se tentare per tutte, per una o per due. Ma se decidi di farlo, dovrai mantenere il risultato ottenuto, anche se sfavorevole. È da notare che se la Forza o l'Intelligenza cambiano, anche la Resistenza e la Volontà cambieranno di conseguenza. Se per esempio la tua Intelligenza aumenta di due punti, secondo le regole esposte all'inizio la tua Volontà aumenterà di quattro punti.

Attenzione! Non è permesso superare il punteggio di 9 per quel che riguarda la Forza, l'Intelligenza e l'Abilità: se hai già 9 in qualcuna di queste qualità non ti conviene lanciare i dadi se non vuoi rischiare di ridurne il valore. Così se hai un punteggio di 8, un guadagno di +2 ti consente di aggiungere solo un punto, altrimenti supereresti il massimo consentito.

Getta un dado e cerca il numero corrispondente lungo la linea delle colonne. Poi getta un altro dado e cerca il numero corrispondente lungo la linea delle righe: all'incrocio delle due troverai il numero da ag-

giungere o togliere. Per esempio, vorresti aumentare la tua Forza. Il primo lancio è sei ed il secondo è quattro: all'incrocio trovi +1. Ne consegue che la Forza aumenta di un punto e la Resistenza di due.
Se riesci ad aumentare il punteggio delle tue qualità, ciò significa che le dure prove sostenute nel Regno dell'Ombra ti hanno aiutato a fortificarti, in attesa delle prossime avventure. Se invece ti sei indebolito, sebbene tu sia riuscito vittorioso, significa che le dure esperienze passate hanno danneggiato la tua salute.

Primo lancio

Secondo lancio	1	2	3	4	5	6
1	–1	–	+1	–	–	+1
2	–	–1	–	–	–	–
3	–1	–	–	–1	+1	–
4	–	–	+1	–	–	+1
5	–	–	+1	–	+1	–
6	–1	–	–	–1	–	+2

1

oltre l'incubo

IL REGNO DELL'OMBRA

Un incubo spaventoso si cela
tra queste pagine:
per affrontarlo devi armarti con un paio
di dadi, una gomma e una matita.

In questo libro il protagonista sei tu.
Una lettera disperata di un tuo
vecchio amico ti chiama
in una remota valle del Galles;
un luogo arcaico, impenetrabile
alla luce della ragione e della scienza,
dove i morti uccidono i vivi
e mostri orribili emergono
dalle viscere della terra.
La tua salute fisica e mentale
sarà sottoposta a prove durissime,
mentre l'incubo di un'antica profezia
emerge minaccioso dal passato . . .

In questo libro il protagonista sei tu.
Nervi saldi, amico, e buona fortuna . . .

copertina illustrata da Terry Oakes
ISBN 88-7068-191-2

L. 7.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu

2

NEL VORTICE DEL TEMPO

IAN E CLIVE BAILEY

oltre
l'incubo

librogame®

A Vivien

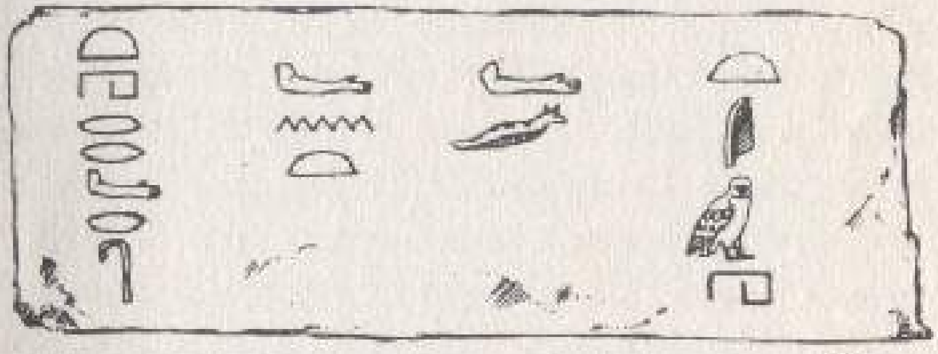
Prima ristampa, maggio 1990

ISBN 88-7068-179-3
Titolo originale: «Forbidden Gateway-Terrors out of Time».
Prima edizione 1985: Methuen Children's Books Ltd, London.
© 1985, Clive e Ian Bailey, per il testo.
© 1985, Jonathan Heap per le illustrazioni.
© 1987, Edizioni E.L. per la presente edizione.
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati.

NEL VORTICE DEL TEMPO

IAN E CLIVE BAILEY

illustrato da Jonathan Heap
tradotto da Luisella Brugiapaglia



EL
Edizioni E. Elle
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628

INTRODUZIONE

Nel vortice del tempo è la seconda avventura che ti trascina, nei panni di un investigatore, in una lotta psicologica contro le forze che stanno in agguato al di là della ragione e della scienza. Nella prima avventura, *Il regno dell'ombra,* sei andato in un remoto villaggio del Galles per dare una mano al tuo vecchio amico Charles Petrie-Smith, impegnato in una lotta disperata contro la Grande Oscurità. In quell'occasione hai trovato una misteriosa piccola piramide di cristallo, di cui neppure Petrie-Smith, con tutti i suoi titoli accademici e le lunghe ricerche, ha saputo spiegare l'origine. Hai deciso di portarla a Londra, per esaminarla con calma, ignaro che essa ti sta per trascinare in un'altra spaventosa lotta con le forze del male. Questo libro ti offre la possibilità di influire sul corso degli avvenimenti per mezzo di due dadi (2D), una matita, una gomma e un foglio di carta per prendere appunti e disegnare le mappe che ti fossero necessarie. Più avanti troverai una pagina con un Registro Personale, del quale ti servirai per controllare momento per momento il tuo stato di salute fisica e mentale e per annotare le variazioni che si verificassero nel tuo equipaggiamento durante l'avventura.

Prima di affrontare la lotta devi creare, secondo le regole che riportiamo di seguito, un personaggio dotato di qualità e caratteristiche particolari.

Se hai affrontato la prima avventura, il personaggio è già pronto: altrimenti leggi le istruzioni qui sotto.

Come creare il tuo personaggio.

Dal momento che vuoi fare l'investigatore *Nel vortice del tempo* devi essere dotato di determinate qualità: per stabilirle ti servirai di un dado (1D), ricordandoti poi di segnarle sul Registro Personale.

Forza. Indica il grado della tua potenza fisica. Getta un dado e aggiungi 3 al numero uscito. Segna il risultato nella casella «Forza» del Registro Personale.

Resistenza. Indica la capacità di resistere al dolore e dipende direttamente dalla Forza: devi moltiplicare per 2 la Forza, e segnare il risultato ottenuto nella casella «Resistenza». Se durante l'avventura la tua Resistenza si riduce a zero o meno, sei morto. Vedi in proposito le regole indicate al paragrafo *Follia e Morte*.

Intelligenza. Indica il grado di prontezza nell'analizzare e comprendere ogni situazione. Getta un dado e al numero che esce aggiungi 3. Scrivi il numero ottenuto nella casella «Intelligenza».

Volontà. È la capacità di sopportazione alle improvvise emozioni e alle lunghe tensioni. Moltiplica il valore della tua Intelligenza per 2 e segna il risultato nella casella «Volontà». Ricorda che se gli avvenimenti riducono la tua Volontà a zero o meno, entri in uno stato di grave crisi che rende impossibile continuare l'avventura. Vedi in proposito le regole riportate al paragrafo *Follia e Morte*.

Abilità. Questa qualità indica la tua destrezza nel maneggiare congegni di diversa natura, o nell'esibirti in azioni complesse che richiedano capacità di coordinamento psico-fisico. Getta un dado, aggiungi 3 e segna il totale nella casella «Abilità».

Come si gioca.

Durante l'avventura dovrai mettere alla prova le tue qualità per vedere se ti consentono di superare i diversi ostacoli. Per vedere se una prova è stata superata, bisogna confrontare il valore della qualità in questione con il numero uscito dal lancio di due dadi. Se questo numero è inferiore o uguale al valore della tua qualità, hai superato la prova. Se invece il numero uscito è superiore al valore della tua qualità, allora hai fallito la prova e devi seguire le istruzioni che il libro ti fornirà volta per volta. Ti troverai ad avere a che fare molto frequentemente con questa regola.

Esempio:

> **238**
>
> Ti arrampichi audacemente sul ballatoio, e ti aggrappi al lampadario, sperando di arrivare proprio sopra Ausbach. Metti alla prova la tua Abilità; se ci riesci, vai al **251**. Altrimenti vai al **278**.

Supponiamo che l'Abilità del tuo investigatore sia di 7 punti, e che dal lancio dei dadi siano usciti i numeri 4 e 2. Poiché 4 + 2 = 6, un punto in meno del valore della tua Abilità, la prova è riuscita e devi andare al

251. Se invece avessi tirato 5 e 3 (per un totale di 8), il valore della tua Abilità sarebbe stato superato e saresti dovuto andare al **278.**

Regole di combattimento.

In questo libro tutti gli scontri e le battaglie sono stati studiati in modo da rendere semplice il gioco, pur offrendoti la possibilità di scegliere sempre tra diverse alternative. Normalmente le modalità di combattimento saranno quelle che ti abbiamo illustrato nel paragrafo precedente; ma talvolta, durante un corpo a corpo o in qualche combattimento mentale, dovrai invece ricorrere alla Tavola di Combattimento. Questa tavola si trova sia qui di seguito che dopo il Registro Personale.

Tavola di Combattimento

ATTACCO

DIFESA	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	7	7	8	9	10	11	A	A	A	A	A
3	6	7	7	8	9	10	11	A	A	A	A
4	5	6	7	7	8	9	10	11	A	A	A
5	4	5	6	7	7	8	9	10	11	A	A
6	3	4	5	6	7	7	8	9	10	11	A
7	2	3	4	5	6	7	7	8	9	10	11
8	–	2	3	4	5	6	7	7	8	9	10
9	–	–	2	3	4	5	6	7	7	8	9
10	–	–	–	2	3	4	5	6	7	7	8
11	–	–	–	–	2	3	4	5	6	7	7
12	–	–	–	–	–	2	3	4	5	6	7

NOTE

A = Vittoria automatica

– = Sconfitta automatica

Esempio:

> **298**
>
> Lotti con tutte le tue forze per sciogliertì dall'abbraccio mortale dell'insetto assassino, opponendo la tua Forza contro la sua (8) sulla Tavola di Combattimento. Se fallisci, vai al **271**. Se vinci, cerchi di sparare? Vai al **314**. O, se il caricatore non ha più pallottole, vuoi lottare corpo a corpo? Vai al **352**.

Supponiamo che tu abbia 7 punti di Forza. Siccome ora stai attaccando, cerca il 7 sulla riga «Attacco»; poi segui la linea verticale finché incroci quella che parte dall'8 (la Forza dell'insetto assassino) sulla colonna «Difesa». Qui trovi il numero 6: getta due dadi, e se fai meno di 6 vinci, se fai di più perdi.

In generale se sei più forte dell'avversario la Tavola di Combattimento aumenta le tue possibilità di vittoria, ma se sei più debole ottieni l'effetto opposto.

Armi ed equipaggiamento.

Per riuscire ad uccidere o a sconfiggere i tuoi avversari devi fare qualche prestazione eccezionale, oppure ridurre la Resistenza o la Volontà dell'avversario a zero. Per far ciò ti occorrono non solo Armi adatte, ma anche Forza ed Abilità nell'usarle (cosa che misuri lanciando ogni volta i due dadi).

Puoi notare che nel Registro Personale c'è una sezione chiamata «Armi». Qui segnerai le armi con cui affronti l'avventura: i pugni sono già segnati nel Registro Personale ed hanno la capacità di togliere 2 punti alla Resistenza del tuo avversario. Quando trovi un'arma, sarà presentata ad esempio così: Bastone 3/-. Ciò significa che il bastone procura tre punti di danno alla Resistenza ma non ha effetti sulla Volontà. Per comodità si usano le seguenti abbreviazioni: Res = Resistenza; Vol = Volontà. A seconda che il numero si trovi a sinistra (Res) o a destra (Vol) del trattino obliquo, i colpi dell'arma agiscono contro la Resistenza o la Volontà del tuo avversario.

Man mano che l'avventura procede troverai altre armi, e ogni volta ti verrà indicato il loro fattore di danno. Potrai trovare inoltre anche altri oggetti, il cui effetto potrebbe addirittura rivolgersi contro di te. Devi perciò fare grande attenzione nell'usarli, perché se da un lato sono molto potenti, dall'altro nascondono delle incognite. Se hai già letto *Il regno dell'ombra* forse hai trovato la bacchetta del guerriero; in questo caso puoi portarla con te in questa avventura. Infine ricorda che, quando tiri i dadi, se ottieni un doppio 1 questo ti consente di infliggere un danno due volte più grave di quello indicato per l'arma o l'oggetto corrispondente.

Follia e Morte.

Se la tua Volontà si riduce a zero, o meno, ciò significa che la mente è stata sottoposta ad una tale tensione da non essere in grado di proseguire nelle indagini. Se la tua Resistenza si riduce a zero, o meno, significa che sei morto e che l'avventura è conclusa. Per cercare di evitare un simile evento alla fine di ogni giornata recuperi, secondo le indicazioni che ti verranno date, metà della Resistenza e della Volontà perdute nel corso degli avvenimenti. Il recupero si calcola così: sottrai dal valore iniziale della Resistenza quello che hai al momento del calcolo; dividi il risultato per 2 e, dopo aver arrotondato per difetto, aggiungi il numero ottenuto alla Resistenza del momento.

Esempio: Se hai iniziato l'avventura con una Resistenza di 16 punti e durante il primo giorno ne hai perduti 7, al calar della notte ti troverai con 9 punti di Resistenza. Sottrai allora 9 da 16 e ottieni 7. Dividi poi il 7 per 2 e ottieni 3 e 1/2. Togli la frazione (1/2) e aggiungi 3 alla Resistenza che possiedi in quel momento, ottenendo così 12. Al primo momento quest'operazione ti può sembrare macchinosa, ma in realtà è semplice e rispecchia la capacità del nostro corpo di riprendersi dalle ferite durante il riposo.

Per recuperare la Volontà devi applicare il medesimo procedimento. Ricorda che il recupero si calcola sempre sulla differenza tra valore iniziale e valore corrente, pertanto non puoi mai concludere il gioco con un punteggio superiore a quello con cui l'hai iniziato. Se, nonostante i recuperi, vieni ucciso (Resistenza ridotta a zero), o impazzisci (Volontà ridotta a zero), ti verranno date delle indicazioni per trovare una via d'uscita che ti faccia scampare dalla Morte o dalla Follia. Se non ti viene offerta alcuna possibilità nel testo, utilizza uno dei paragrafi stampati sul Registro Personale.

Tuttavia se, nonostante tutto, il tuo personaggio dovesse giungere ad una fine irrimediabile e prematura, non ti resta che creare un nuovo investigatore e ricominciare.

Ecco, ora sai tutto ciò che ti serve per investigare *Nel vortice del tempo*. Buona Fortuna!

Registro Personale

NOME:

Forza (FOR)	**Resistenza** (RES)
Intelligenza (INT)	**Volontà** (VOL)
Abilità (ABI)	Se la Resistenza o la Volontà dell'investigatore si riducono a zero (0) e non ci sono altre possibilità di uscita, usa i seguenti numeri di rimando: Resistenza 250 Volontà 223

Combattimento

ARMI	DANNO RES/VOL
Pugni	2 / –

Equipaggiamento

RICORDA!
Se tirando i dadi durante un combattimento ottieni un doppio uno, procuri all'avversario un doppio danno. Devi togliere, cioè, dalla sua Resistenza o Volontà il doppio del punteggio stabilito.

Combattimenti

Mostro	FOR	RES	INT	VOL	ABI	DANN
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						

Tavola di Combattimento

	ATTACCO										
DIFESA	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	7	7	8	9	10	11	A	A	A	A	A
3	6	7	7	8	9	10	11	A	A	A	A
4	5	6	7	7	8	9	10	11	A	A	A
5	4	5	6	7	7	8	9	10	11	A	A
6	3	4	5	6	7	7	8	9	10	11	A
7	2	3	4	5	6	7	7	8	9	10	11
8	–	2	3	4	5	6	7	7	8	9	10
9	–	–	2	3	4	5	6	7	7	8	9
10	–	–	–	2	3	4	5	6	7	7	8
11	–	–	–	–	2	3	4	5	6	7	7
12	–	–	–	–	–	2	3	4	5	6	7

NOTE

A = Vittoria automatica
– = Sconfitta automatica

1

Ad un tratto il legno intorno alla serratura si gonfi per poi frantumarsi in mille pezzi mentre i cardini ce dono all'improvviso. Appare una pallida creatura, da la testa calva, che rimane per un attimo attenta a per cepire un eventuale segno di pericolo, e poi sgusci furtiva nella notte borbottando tra sé.

La sua figura emaciata si perde lungo una strada de serta, dove dai tombini escono lunghe lingue di un nebbia umida e mefitica che cercano di avvolger l'uomo al suo passaggio. Questi si lascia avviluppar dalle spire di nebbia come fossero un pesante mantel lo, e così nascosto si avvia silenzioso tra le case ch circondano il British Museum. Dove starà andando Vai al **16**.

2

La spada trapassa le fragili bende che avvolgono mummia, andando a colpire la spina dorsale di qu corpo essiccato. Con un lampo di luce blu la forz magica che animava quell'antico cadavere si sprigion lungo la tua arma, fino a penetrarti nel corpo!

Metti alla prova, sulla Tavola di Combattimento, tua Intelligenza contro la forza di questa scarica (Se vinci, vai al **12**. Se perdi, vai al **131**.

3

Sei ferito, barcolli e ti senti mancare. Le ginocchia si piegano, facendoti cadere a faccia in giù sul pav mento. Grugnendo soddisfatto, il gobbo accucciato a canto a te mormora: «Il mio padrone sarà contento» Ormai la tua mente precipita nell'oscurità: è la fin dell'avventura.

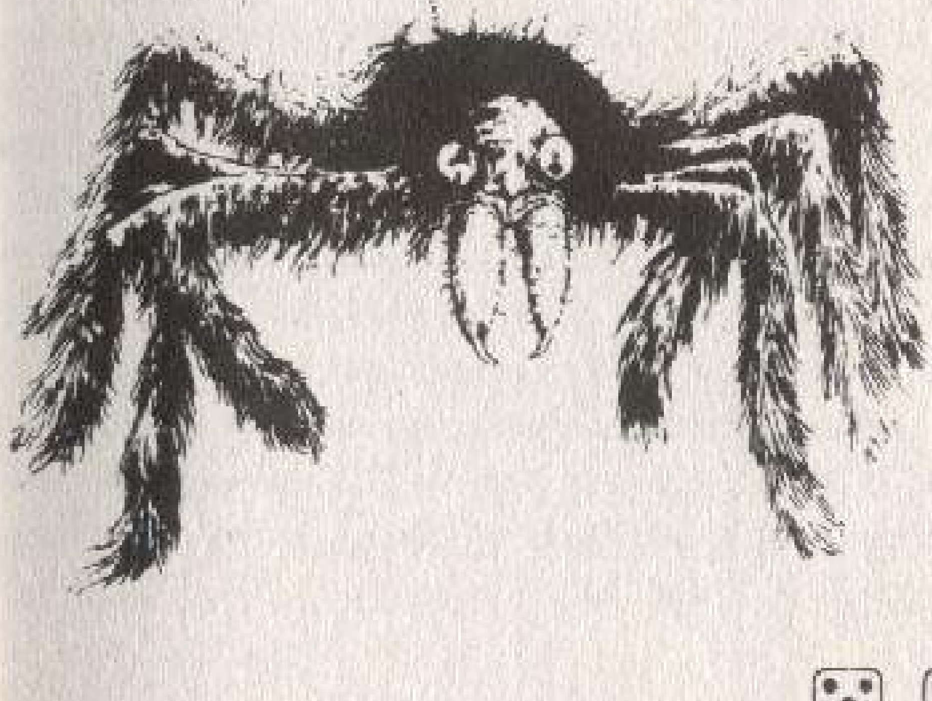
4

Perdi 2 punti di Volontà di fronte all'orrore che si sta naterializzando davanti a te. All'improvviso la creatura ti balza addosso afferrandoti il collo con gli artigli, nentre una oleosa nube di fumo ti avvolge come in ın bozzolo. Allora tenti una disperata difesa, ma non iesci ad afferrare che fumo! L'orrore che ti avvolge è ın enorme parassita, che sta succhiando gli umori del uo corpo provocandoti sulla pelle delle grosse bolle liffuse che si spaccano, lasciandoti ferito e dolorante!

Perdi 3 punti di Resistenza. Se con ciò sei ridotto a 0, vai al **212**. Se invece sopravvivi, puoi usare lo zufolo lel dragone, sempre che ne sia in possesso. Vai al **91**. Oppure puoi cercare un altro sistema per combattere juesta creatura. Vai al **152**.

5

Con un urlo riesci a liberarti dallo stato di ipnosi in ui ti aveva ridotto la creatura. (In ogni caso, se la tua ntelligenza ha sofferto nel corso della lotta, resterà ri-



dotta così, finché non troverai le istruzioni per ritemprarti.) Ora non ti resta che decidere come comportarti con questo vile assassino. Userai la pistola, a rischio di far saltare i controlli vitali dell'aereo? Vai al **70**. Oppure prenderai l'estintore e ne scaricherai il getto sopra la bestia? Vai al **112**.

6

Se vuoi usare il bastone, devi mettere alla prova la tua Abilità. Segna i dati seguenti sul Registro Personale alla voce Armi: Bastone da montagna 3/-. Tutte le volte che colpirai un bersaglio, causerai 3 punti di danno alla sua Resistenza. Se stai combattendo con lo zombi ladro, metti alla prova la tua Abilità: se vinci, vai al **36**. Se perdi, vai al **59**.

Se stai combattendo contro la mummia, vai al **135**.

7

«Bene, lasciatemi pensare» dice il cameriere, grattandosi la testa. «A Londra sono salite parecchie persone ma soltanto due di esse si trovano ancora a bordo Un vecchio signore invalido con la sua infermiera nella cabina 3 ed un signore americano, nella cabina 7. Temo di non ricordare i loro nomi, ma potete chiederli al Commissario di bordo; facendo un po' d'attenzione, perché è un vecchio piuttosto scorbutico».

Dopo queste scarse informazioni, andrai a trovare l'invalido nella sua cabina? Vai al **192**. Investigherai sul l'americano? Vai al **78**. O interrogherai il Commissario di bordo? Vai al **33**.

8

Tempestivamente blocchi quel braccio armato di pugnale e con un movimento fluido giri su te stesso, colpendo violentemente il tuo aggressore, che, sbilanciato, lascia la presa. Alzi lo sguardo e, con tua grande sorpresa, ti trovi faccia a faccia con la bella governante del barone! Perché mai dovresti colpire questa donna, che sta solo difendendo i segreti del padrone?

Lì per lì decidi di calmarla, sperando di trovare una scusa che giustifichi la tua presenza lì. Ma mentre ti dilunghi nelle spiegazioni, lei ti guarda completamente impassibile con uno stupido sorrisetto stampato sulle labbra. Che non capisca la tua lingua?

All'improvviso le tue febbrili scuse vengono interrotte da un suo balzo improvviso. Indietreggi, ma il pugnale di cui è armata riesce a squarciare la manica del tuo vestito, pertanto non ti resta che difenderti da questa donna assatanata. (Segna la sua Resistenza, 16, sul Registro Personale.)

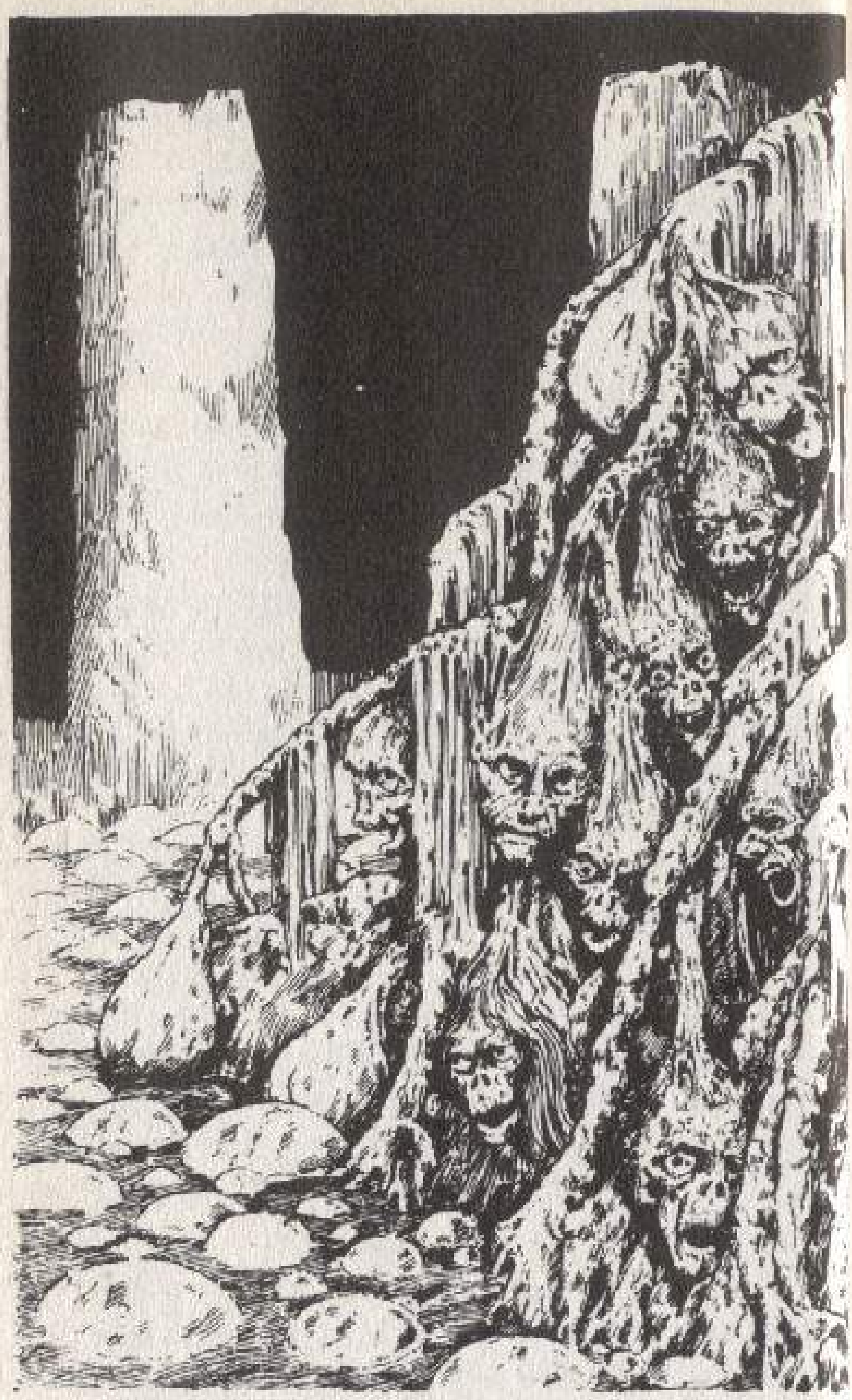
Punterai freddamente la pistola su di lei? Vai al **52**. O cercherai di strapparle il pugnale di mano? Vai al **176**.

9

Devi mettere alla prova, sulla Tavola di Combattimento, la tua Abilità nell'aprire il congegno della serratura (7). Se ce la fai, vai al **55**. Se no, devi affrontare il cornicione fuori della finestra. Vai al **37**.

10 *(fig. 1)*

Coraggiosamente scendi oltre l'orlo del pozzo mentre il terreno vibra sotto i tuoi piedi e lampi di luce grigia illuminano debolmente l'aria intorno. L'albero è



(fig. 1) Dai rami pendono strani frutti

immerso in un alone rosso che si espande fino alle pietre circostanti, rischiarando strani frutti di forma quasi rotonda che pendono dai suoi rami. Sono i tristi volti di uomini e donne morti da lungo tempo.

«Raggiungici! Raggiungici! Raggiungici!» echeggiano le loro voci in un macabro richiamo.

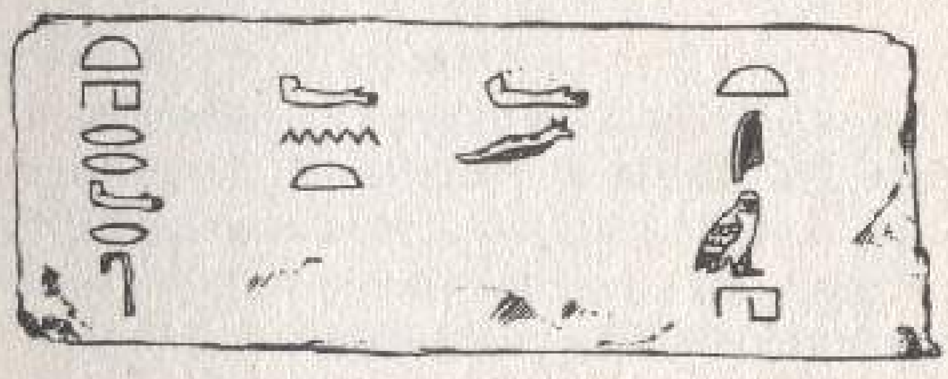
Devi provare la tua Intelligenza. Se vinci, vai al **38**. Se perdi vai al **137**.

11

Ti accingi a scendere le scale, quando noti un sottile cavo teso attraverso la porta ad una trentina di centimetri da terra. Lo oltrepassi con cautela e scendi gli scalini sconnessi. Man mano che procedi, ti accorgi che le pareti si vanno ricoprendo di macchie scure, mentre un odore di erba si diffonde lungo le scale. Giunto in fondo, giri un angolo e ti ritrovi in una stanza praticamente identica a quella che hai appena lasciato. Vai al **53**.

12

La mummia oscilla, poi cade proprio sulla punta dell'arma. Dell'antico egiziano non rimane che un mucchietto di bende, da cui esala un acre odore di fumo.



⚃ ⚀

Ti senti debole e ti gira la testa a causa della scaric che hai dovuto sopportare, hai persino una man ustionata (perdi 1 punto di Resistenza).

Tuttavia non hai tempo di riprenderti, perché sta suonando l'allarme e devi fuggire dalla sala egizia devastata. Vai al **205**.

13

Ad un urlo del gobbo, un alito malsano ti invest stordendoti per un attimo. Immediatamente egli t sferra un calcio al petto e ti scaraventa all'altro lat della cucina. Confronta, sulla Tavola di Combattimento, la Forza del gobbo (9) contro la tua. Se riesce vincere ti respinge con una tale violenza da mandart a sbattere contro la tavola della cucina facendoti perdere 1 punto di Resistenza. Ora, vuoi cercare di fa fuori il gobbo con la pistola? Vai al **66**. O preferisc impugnare un candeliere come arma? Vai al **335**. S perde invece, puoi rimettere alla prova la tua Forz contro la sua (9), sulla Tavola di Combattimento. Ne caso la vittoria sia tua, vai all'**85**. Altrimenti, torna indietro e ripeti questo paragrafo.

14

Con un'agile finta eludi la guardia di questo morto vivente, infilzandolo e sventando così il suo attacco. I ladro, dopo aver emesso un grido, barcolla all'indietr stringendosi il petto, fino a cadere nel sarcofago dov scompare all'istante. Ora sei solo nel museo: vai al **99**.

15

Non sei abbastanza veloce! Il pugnale brilla sopra il tuo braccio alzato per difenderti, ferendoti ad una spalla. Perdi così 3 punti di Resistenza.

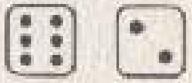
La tua reazione è immediata: una piroetta e blocchi il braccio armato di pugnale, poi facendo impeto contro il corpo dell'avversario lo sbilanci in modo che abbandoni la presa intorno al tuo collo. Finalmente puoi alzare lo sguardo: di fronte a te sta la bella governante del barone! Sei sbalordito. Come potresti colpire questa donna che in fondo sta semplicemente difendendo le cose del suo padrone? Prontamente decidi di calmarla, inventando una scusa che giustifichi la tua presenza lì. Mentre ti dilunghi in spiegazioni confuse, essa continua a guardarti impassibile con un sorrisetto stupido stampato sulle labbra. Che non capisca la lingua?

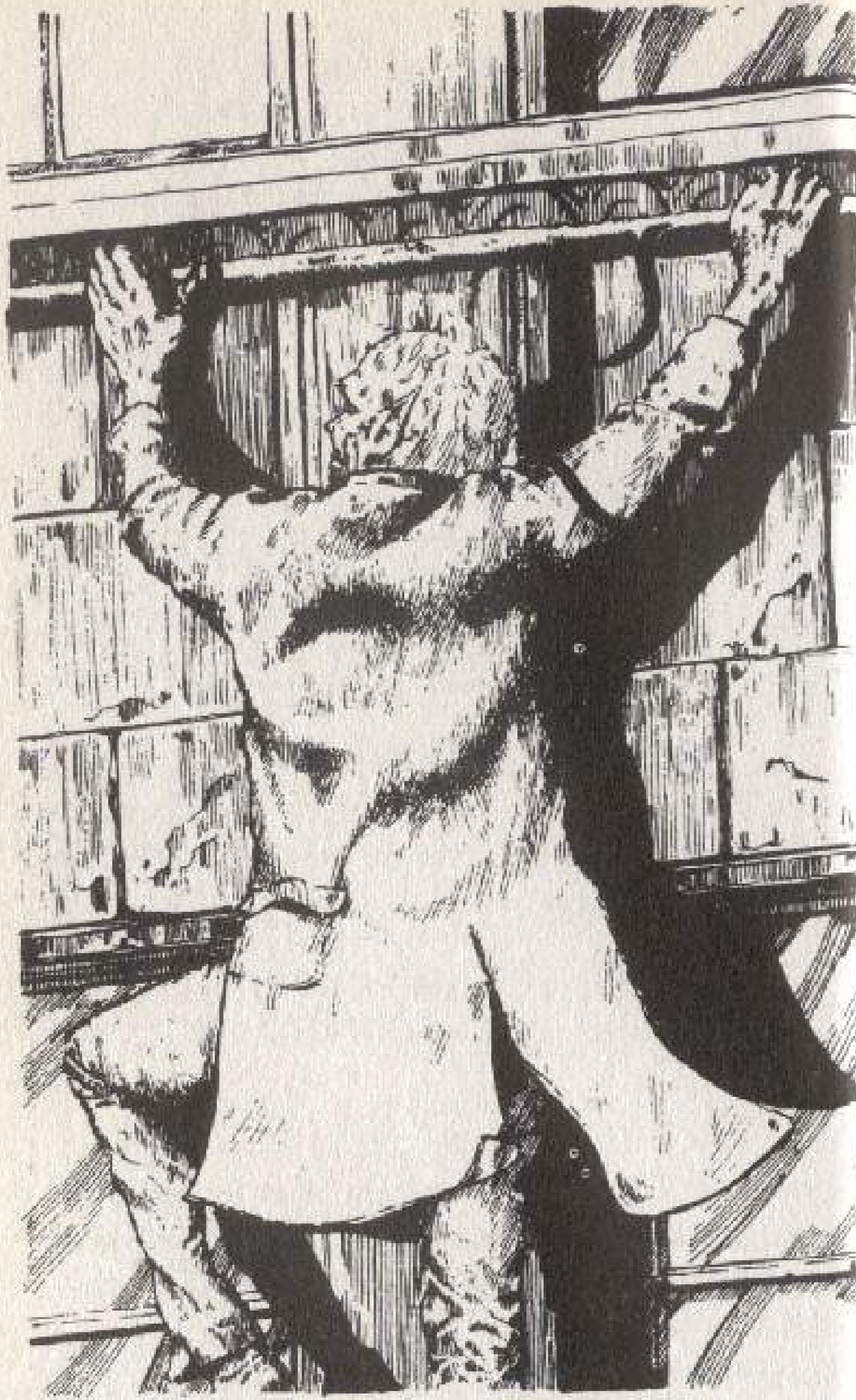
Un suo balzo improvviso interrompe le tue febbrili scuse. Ti butti all'indietro, ma riesce a squarciarti la manica con il pugnale. Non ti resta che affrontare questa donna. (Segna la sua Resistenza, 16, sul Registro Personale.)

Punterai la pistola per sparare? Vai al **52**. O cercherai di strapparle il pugnale di mano? Vai al **176**.

16 *(fig. 2)*

La piramide è lì, sul tavolo accanto alla finestra, mentre tu, comodamente seduto in poltrona, fantastichi sulle sue origini che debbono essere senz'altro antichissime. Per l'ennesima volta la stai osservando. È una piramide in miniatura, fatta di un particolare cristallo che non si riesce a scalfire nemmeno col metal-





(fig. 2) Sta strisciando lungo il muro

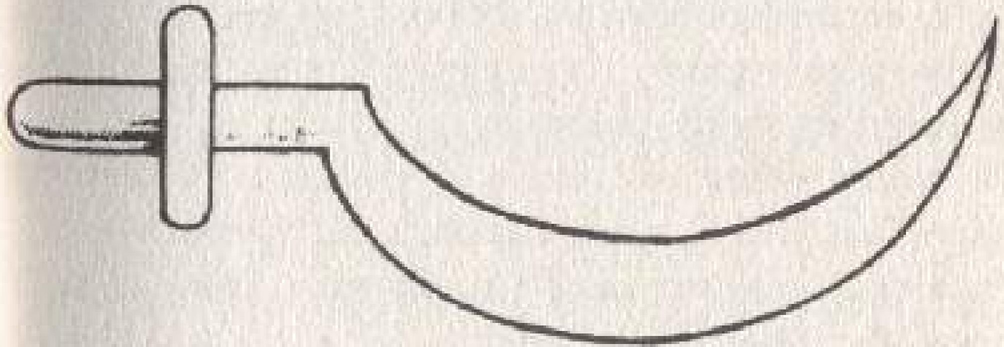
lo. Ma ciò che è più strano, è che all'interno, come imprigionato, si trova un dragone attorcigliato nell'atto di mordersi la coda.

Mentre sei immerso nei tuoi pensieri, dal davanzale della finestra si insinua un lembo di nebbia giallastra e, con essa, una mano scheletrica scivola sul ripiano della scrivania e afferra la piramide di cristallo! Con un grido ti lanci verso la finestra e guardi fuori: lo studio si trova al secondo piano, perciò sei convinto di sorprendere il ladro su una scala a pioli; invece scorgi la testa di un uomo cadaverico che scende strisciando lungo il muro. Gridi di nuovo; quello con un balzo salta nel giardino di sotto, e dopo averti rivolto uno sguardo ghignante scompare nella nebbia.

Afferri il mantello dalla sedia e ti precipiti verso le scale. Come pensi di armarti? Con lo stocco nascosto nel bastone da passeggio che si trova in fondo alla scala? O con il tuo fidato bastone da montagna che sta appoggiato al muro? Scegli l'arma e segnala sul Registro Personale. Poi vai al **31**.

17

La spada kafira sembra fatta di solido bronzo, col manico intarsiato d'avorio. Doveva esser servita in qualche antico rito, ma è ancora perfettamente affilata e



⚅ ⚂

ben bilanciata. Se vuoi prendere la spada, segna i suo dati sul Registro Personale: Spada Kafira 5/-. Ogn volta che la vorrai usare, dovrai mettere alla prova l tua Abilità. E, in caso di vittoria, ogni colpo infert dalla spada indebolirà la Resistenza del nemico di punti. Ed ora vuoi osservare più da vicino il copricapo di coccodrillo? Vai al **41**. O preferisci andarten dalla stanza attraverso un lungo corridoio? Vai al **30**.

18

Lo stupefacente sibilo emesso dalla creatura continu senza interrompersi, mentre lei ondeggia al diabolic ritmo. Devi confrontare, sulla Tavola di Combattimento, la tua Intelligenza contro la sua (7). Se vinc riesci a spezzare l'incantesimo. Vai al **5**. Se perdi, legg avanti.

Il tuo controllo sulla realtà sta diminuendo a poco poco. Togli 1 punto alla tua Intelligenza e aggiungil a quella della creatura. Ora ripeti questo paragrafo dall'inizio. Ogni volta che fallirai nel tentativo di spezzare l'incantesimo ti indebolirai, mentre la creatura rafforzerà. Se la tua Intelligenza va a 0, vai al **29**.

19

Ti svegli al fruscio delle tendine del letto che si aprono e, ancora confuso dal sonno, intravedi una stanz sconosciuta arredata con mobili di mogano finissim ravvivati da lucide cromature.

Un uomo vestito di bianco si rivolge a te, dicend «Buon giorno! È quasi mezzogiorno, desiderate far colazione?» Poi sorridendo si allontana. Dunque, sei bordo del dirigibile *Lucrezia*. Durante le ore di sonno hai recuperato metà della Resistenza e della Volontà perdute negli avvenimenti della notte scorsa. Se la tua Intelligenza è stata indebolita, ora ha ripreso i suoi valori normali.

Dopo la colazione, che ti fa recuperare ancora 1 punto di Resistenza, il cameriere torna a riprendere il vassoio. Cercherai di sapere da lui qualcosa sui passeggeri che sono saliti a Londra? Vai al **7**. O ti vestirai per andare a fare quattro chiacchiere con il Commissario di bordo (l'ufficiale addetto agli approvvigionamenti e al benessere dei passeggeri)? Vai al **33**.

20

Il gobbo aveva una Resistenza iniziale di 15. Se il danno che gli hai causato ha ridotto questa cifra a 0, vai al **184**. Se vive ancora, leggi avanti.

Con un urlo furioso, il gobbo brandisce l'ascia. Devi vincere la sua Abilità (6). Se ti è superiore, ti procura una ferita con cui perdi 3 punti di Resistenza: se così si riduce a 0, vai al **3**. Altrimenti, leggi avanti.

Puoi sparare uno o due colpi, come preferisci, basta che ti ricordi di tirare i dadi ogni volta. Fai il computo del danno totale e sottrai i colpi sparati dal Registro Personale. (Se sei rimasto senza proiettili, puoi servirti del calcio della pistola, mettendo alla prova la tua Abilità. Se vinci, procuri 2 punti di danno alla Resistenza del gobbo.)

Ora torna all'inizio di questo paragrafo e prosegui la lotta finché o tu o il gobbo non rimanete uccisi.

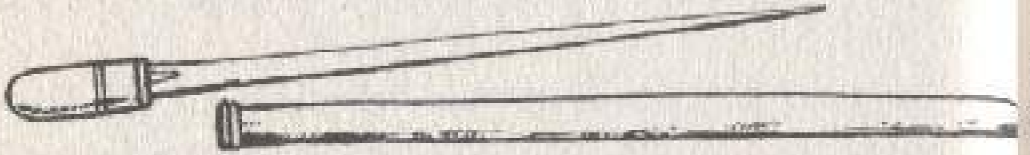
21

Sei costretto a spegnere la lanterna e ad appenderla alla cintura per aver libere entrambe le mani. Poi ti

lasci penzolare dalla sporgenza e, afferrandoti co
estrema cautela agli appigli, cominci a scendere. Met
alla prova la tua Forza. Se hai successo, vai al **327.** S
fallisci, vai al **340**.

22

Per usare lo stocco, devi provare la tua Abilità. All
voce «Armi» del Registro Personale, segna i seguen
dati: Stocco 1D/-. E ciò significa che ogni volta ch
colpirai un avversario con lo stocco, gli procurerai u
danno pari al valore dei punti usciti con un tiro c
dado (1D).



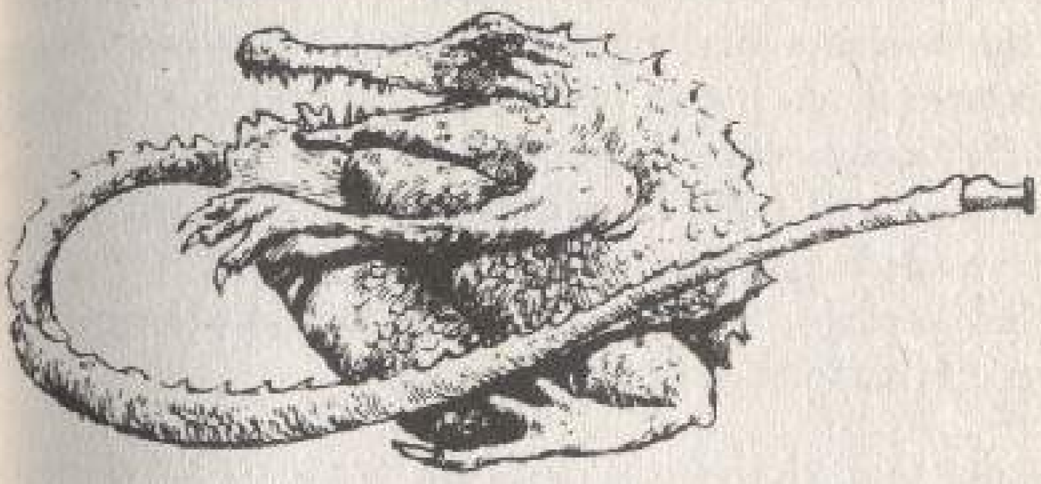
Se stai lottando contro lo zombi ladro, metti alla pr
va la tua Abilità.
In caso di vittoria, vai al **14.** Se perdi, vai al **59.** Se i
vece stai combattendo contro la mummia, vai al **353**

23

Il colpo di pistola manda a sbattere la creatura all'i
dietro contro la pedana del Guardiano; dopo av
barcollato per un attimo scossa da alcuni singul
cade immobile. La scavalchi immediatamente per a
frontare il Guardiano. Vai al **77**.

24

Mentre l'orrore si materializza di fronte a te, perdi 1 punto di Volontà. Si tratta di un dannato demonio bavoso, che a velocità incredibile riesce a bloccare ogni tuo tentativo di fuggire dalla stanza.



Vuoi tentare di eliminare questo essere con la pistola? Vai al **35.** O preferisci lanciare la bacchetta del guerriero? Vai al **73.** Oppure, se ne sei in possesso, fischiare nello zufolo del dragone? Vai al **91.** O ancora, preferisci cercare qualche altro sistema per far fuori questa creatura? Vai al **152.**

25

Quando ti svegli, ti ritrovi in un letto a baldacchino umido e ammuffito. Non sei riuscito a recuperare la Resistenza e la Volontà perdute durante gli scontri del giorno prima. Con un balzo ti metti a sedere, per osservare meglio quell'incredibile stanza sconosciuta, simile alla camera circolare della torre di un castello, ma arredata con i mobili della cabina del dirigibile e dove sembrano esserci ancora tutti i tuoi oggetti personali, sparsi sul pavimento. La stanza ha un'unica porta ed è debolmente illuminata da una stretta finestra aperta.

Ti alzi e, dopo aver raccolto tutti i tuoi oggetti, esamini la porta: è chiusa. Allora ti avvicini alla finestra, da cui si vede una cupa foresta che si perde all'orizzonte. Dopo aver guardato ben bene, ti accorgi di essere rinchiuso in una torre a picco su massi rocciosi ed alberi immoti. Uno stretto cornicione, a pochi centimetri dalla finestra, corre in giro alla torre.

Come potrai fuggire da questa stanza? Se possiedi il grimaldello puoi aprire la serratura. Vai al **9**. Ma se l'hai perduto, dovrai affrontare coraggiosamente la sporgenza sotto la finestra. Vai al **37**.

26

Da lontano, alle tue spalle, ti giungono le voci irate dei sorveglianti che sono stati svegliati dal trambusto notturno. Forse un colpo ben assestato al petto della mummia riuscirà a toglierle quell'innaturale soffio vitale? Metti alla prova la tua Abilità. Se vinci, vai al **2**. Se fallisci la mummia cerca di sopraffarti, pertanto devi batterti contro la sua Abilità (6). Se riesce a vincere, vai al **280**. Se invece perde, puoi continuare a batterti contro di lei, ripetendo questo paragrafo, oppure puoi cercare di eludere la sua attenzione e andare al **48**.

27

Perdi 1 punto di Volontà, mentre guardi attraverso la sfera di vetro. Ti sembra di vedere una porta che si apre piano piano, lasciando intravedere una bella cameriera che furtivamente entra in una cabina del dirigibile, sfilando da sotto il mantello un affilato coltello rituale. Con la bella faccia sempre impassibile, oltrepassa in punta di piedi, un baule di legno …

La visione si interrompe all'improvviso al rumore del pavimento che scricchiola, e tu hai la sensazione che qualcuno ti stia alle spalle. Ti volti di scatto, trovandoti faccia a faccia proprio con la bella cameriera che, con un orribile sorriso stampato sul volto, stringe nella mano alzata un pugnale! Metti alla prova la tua Abilità. In caso di successo, vai al **297**. Altrimenti, vai al **15**.

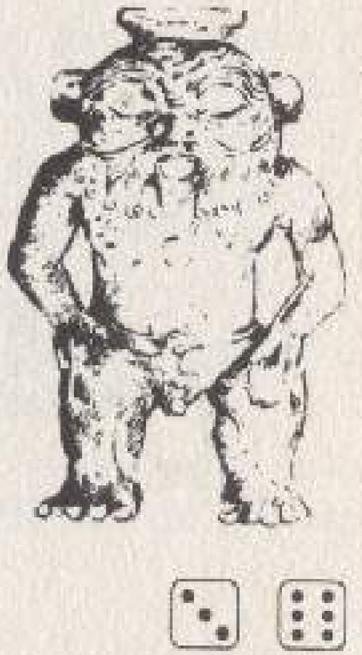
28

Con prudenza strisci lungo la parete del pozzo, senza che nulla di strano ti accada, e raggiungi così sano e salvo l'entrata di una galleria puzzolente. Vai al **197**.

29

Ti senti sempre più intorpidito, le gambe non ti reggono e crolli sul pavimento della cabina. L'insetto assassino balza sul tuo petto e comincia a scavare dentro di te.

Ormai non sei più in grado di sentire la sua voce gracidante: «Ora, povero mortale, banchetterò con il tuo cervello!» L'avventura è giunta alla fine.



30

Questo corridoio è completamente vuoto e termina con una parete bianca. Se hai in testa il copricapo di coccodrillo, vai al **51**. Altrimenti devi mettere alla prova la tua Intelligenza. In caso di successo, vai al **51**. In caso di insuccesso, vai al **90**.

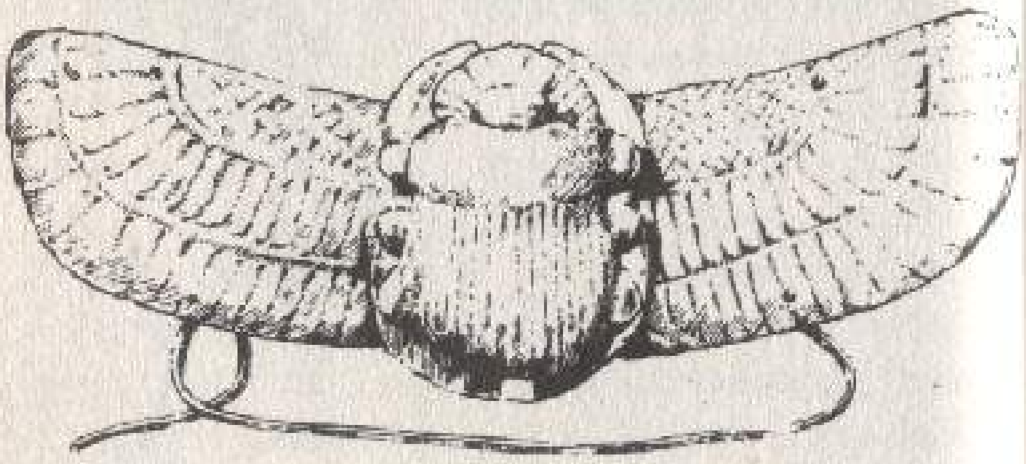
31

Facendo i gradini a due a due ti precipiti giù per le scale, apri in fretta il chiavistello e ti lanci nella nebbia giallastra. Insegui il ladro lungo Bedford Terrace, fin sotto il British Museum, ma all'angolo di Bedford Square ti fermi, non senti più nulla, il ladro ti è sfuggito. Imprecando stai per tornare sui tuoi passi verso casa, quando senti il cigolio di una porta: è la porta sul retro del museo, che è stata forzata. Entri deciso, cercando di seguire il rumore di passi che si allontanano al piano di sopra.

Davanti a te ci sono due scalinate; scegli quella di sinistra? Vai al **54**. O quella di destra? Vai al **76**.

32

Ti sei appena avvicinato alla rampa delle scale, quando qualcosa ti fa inciampare mandandoti a gambe all'aria, giù per i gradini! Perdi 2 punti di Resistenza. Se a questo punto la tua Resistenza si è ridotta a 0, la tua avventura ha fine qui. Altrimenti, dopo un volo rovinoso ti ritrovi in fondo, un po' ammaccato ma ancora vivo. Cadendo, il vetro della lampada si è rotto, ma il serbatoio è ancora pieno e lo stoppino a posto: puoi riaccenderla. Vedi così che ti trovi in una stanza del tutto simile a quella che hai appena lasciato. Vai al **53**.



33

Entrato nel piccolo, ma ordinatissimo ufficio del Commissario di bordo, lo trovi intento a controllare i dati nel suo libro contabile. Dopo aver segnato meticolosamente un ultimo punto alle sue cifre, si volge verso di te.

«In che posso aiutarla?» chiede con voce un po' seccata. Ricordando il biglietto trovato a Shandwick House, gli chiedi se il signor Ausbach si trovi a bordo.

Il Commissario solleva lo sguardo attraverso i suoi occhialetti, tira fuori da un cassetto un registro in pelle, lo apre e, lisciando le pagine con il dorso della mano, scorre la lista dei passeggeri, poi con un colpo secco chiude il registro e ti guarda.

«Di tutti i passeggeri che sono saliti a Londra, ne rimangono a bordo solamente due: il barone Bachaus nella cabina 3 e quel celebre milionario misantropo americano, il colonnello Hiram T. Schroeder, nella cabina 7».

Andrai subito dal barone? Vai al **192**. O dal colonnello Hiram T. Schroeder? Vai al **78**.

O cercherai piuttosto di strappare qualche altra informazione al Commissario? In questo caso devi mettere

⚀ ⚂

a confronto la tua Intelligenza contro quella del Commissario (5) utilizzando la Tavola di Combattimento, Se fallisci, dovrai scegliere una delle soluzioni precedenti, perché il Commissario si rifiuterà di darti altre informazioni. Se vinci, vai al **371**.

34

Dalla cucina scarsamente illuminata, passi in una stanza decisamente buia. Si tratta, come puoi vedere dopo aver acceso la torcia, di un ampio soggiorno rivestito in legno. Al centro si trova una tavola di quercia tirata a lucido e circondata da dieci sedie. Le finestre sono sbarrate e alle pareti sono appesi vecchi trofei di caccia, tarlati e polverosi, ed i ritratti della famiglia Lathers. Proprio vicino alla porta, sulla parete ovest, troneggia un ritratto di sir Roderick Lathers impettito davanti alla Sfinge Egizia, con in una mano una carta topografica e nell'altra un elmetto da speleologo. Non c'è alcuna somiglianza tra questo ritratto e il mostruoso ladro che hai incontrato al British Museum.

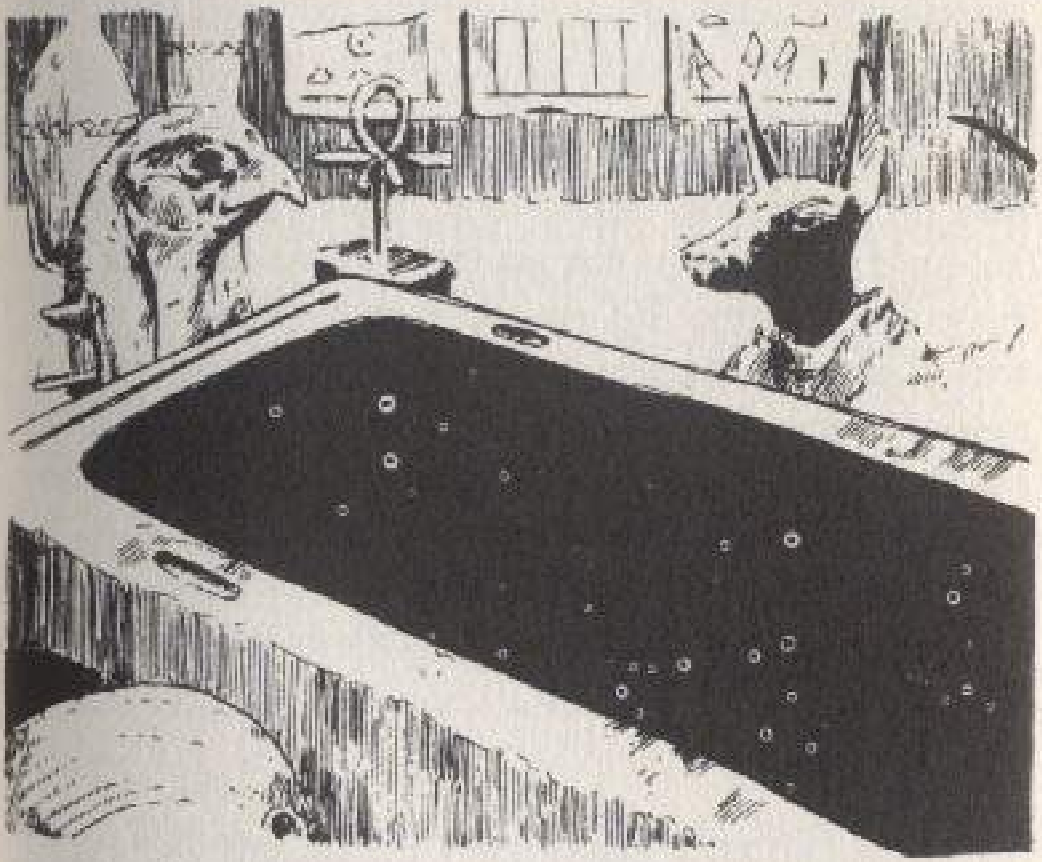
Tranquillamente apri la porta e ti immetti in un corridoio buio dove, in un angolo alla tua destra, si trova un orologio a pendolo fermo; alla tua sinistra il corridoio si restringe e procede in direzione sud, almeno così sembra, addentrandosi nella casa silenziosa. Segui questo corridoio e vai al **50**.

35

Spari un colpo (cancellalo dal Registro Personale), ma la pallottola si conficca nella parete di fronte, e pur avendo trapassato la creatura riesce solamente ad incattivirla. Infatti ti attacca, facendoti perdere 3 punti di Resistenza. Se così ti ritrovi a 0, vai al **212**. Se no, nel caso tu ne sia in possesso, proverai ad usare lo zufolo del dragone? Vai al **91**. O cercherai un altro modo per combattere la creatura? Vai al **152**.

36

Con un'agile mossa blocchi il goffo attacco di questo morto vivente, conficcandogli senza esitazione la punta acuminata del bastone da montagna tra le costole.



Con un grido acuto, e stringendosi il petto, il ladro barcolla all'indietro verso il sarcofago nel quale precipita e sparisce! Ora sei solo nel museo. Vai al **99**.

⚅ ⚀

37

Cautamente ti sollevi sul davanzale, e affrontando il gelido vento che ti soffia contro ti avventuri sul cornicione semidiroccato dalle intemperie. Addossato al muro della torre, afferri con decisione gli appigli che ti si offrono, ma hai fatto solo pochi passi quando la sporgenza cede sotto i tuoi piedi. Le dita ti si irrigidiscono all'istante, mentre con i piedi cerchi disperatamente un appoggio nelle parti sane del precario camminamento. Devi mettere alla prova la tua Abilità. Se ce la fai, trovi un appoggio e puoi continuare ad avanzare verso un'altra finestra. Vai al **55**. Altrimenti, vai al **75**.

38

Hai perso 1 punto di Volontà. Il terribile canto di quei morti continua inesorabile, togliendoti la forza di resistere perché senti che stanno invocando la tua anima e il tuo corpo. Ed ecco che un'immagine spaventosa ti appare alla mente: Ausbach ed i suoi seguaci fanno cadere delle persone nel cerchio. Con il fiato mozzo ti rendi conto che devi agire, altrimenti morirai dentro al Pozzo delle Anime.

Metti alla prova la tua Intelligenza contro lo spirito dell'albero (6). Se vinci, vai al **159**. Se fallisci, vai al **72**.

39

Di fronte all'orribile scena che ti si presenta ti viene da vomitare, e perdi 1 punto di Resistenza. Il pilota giace riverso sulla sua poltroncina, con stretta in pugno una pistola Luger. Il collo è completamente squarciato. Che si sia suicidato?

La risposta non si fa attendere. Un sibilo minaccioso richiama la tua attenzione e con la coda dell'occhio intravedi un paio di zampe pelose, certamente appartenenti ad un enorme ragno, che si stanno arrampicando sul sedile dell'aiuto pilota. È una vista insostenibile: i capelli ti si rizzano, mentre un sudore freddo ti cola lungo la fronte. Vai all'**86**.

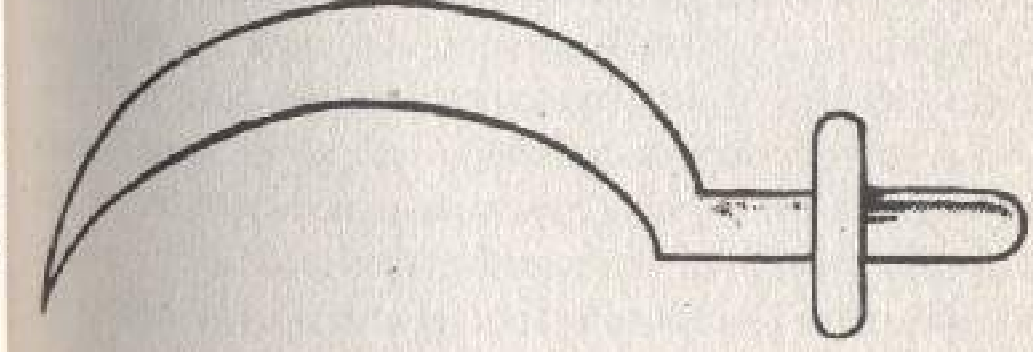
40

Perdi 1 punto di Volontà, mentre guardi attraverso la sfera di vetro che ti mette in condizione di vedere oltre la copertura del dirigibile. Un uomo se ne sta di spalle, ritto sulla piattaforma meteorologica. Non puoi vederlo, ma c'è qualcosa di familiare nella sua figura magra e la sua posa è del tutto simile a quella dello zombi del British Museum . . .

La misteriosa visione viene interrotta all'improvviso da uno strano cigolio del pavimento. Ti senti afferrare per il collo, mentre un coltello ricurvo guizza nell'aria. Metti alla prova la tua Abilità. Se vinci, vai all'**8**. Se perdi, vai al **15**.

41

Prendi questo strano copricapo di coccodrillo per esaminarlo meglio. Sembra una calotta molto aderente che forse nell'antichità veniva usata come segno di di-



stinzione o per qualche rito religioso. Mentre, rigiran
dolo tra le mani, mediti sul suo possibile uso, ti pren
de la curiosa tentazione di mettertelo in capo. Ma no
appena lo fai, ti senti pervadere da una tremenda nau
sea e, in preda alle vertigini, ti accasci al suolo. Per
1 punto di Volontà. Ben presto tuttavia questa sens
zione scompare e ti senti esausto, ma stranamente eu
forico! Aggiungi il copricapo di coccodrillo nel Reg
stro Personale. Che farai ora, raccoglierai la spada k
fira? Vai al **17**. O attraverserai la stanza verso qu
corridoio che si perde lontano? Vai al **30**.

42

La vista dell'orrendo zombi ti costa 1 punto di Vo
lontà. Quello approfitta dell'attimo in cui abbassi l
guardia per attaccarti, graffiandoti il viso con le un
ghie delle sue lunghe e diafane mani.

Devi misurare, sulla Tavola di Combattimento, la tu
Abilità contro quella del ladro (8). Se vince, vai al 5
Se perde, puoi attaccarlo con lo stocco, vai al **22**; op
pure con il bastone, vai al **6**.

43

Tiri la leva e il muro sprofonda senza rumore nel p
vimento. Davanti a te si apre una galleria polveros
le cui pareti sono decorate con scene di sacrifici ritu
li. Avanzi sollevando la polvere al tuo passaggio e a
frontando le ombre che sembrano danzarti intorn
Ad un certo punto la galleria si restringe in uno stre
to camminamento che sporge su una profonda cavit
buia. Facendoti luce con la lanterna cerchi di veder
meglio oltre il bordo e ti accorgi che alla tua destra
sono degli appositi appigli che conducono verso il basso.

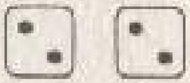
Userai questi appigli per scendere nell'abisso? Vai al **21**. O tornerai nella camera dei geroglifici, per esplorare il passaggio che conduce alla Galleria Principale? Vai al **128**.

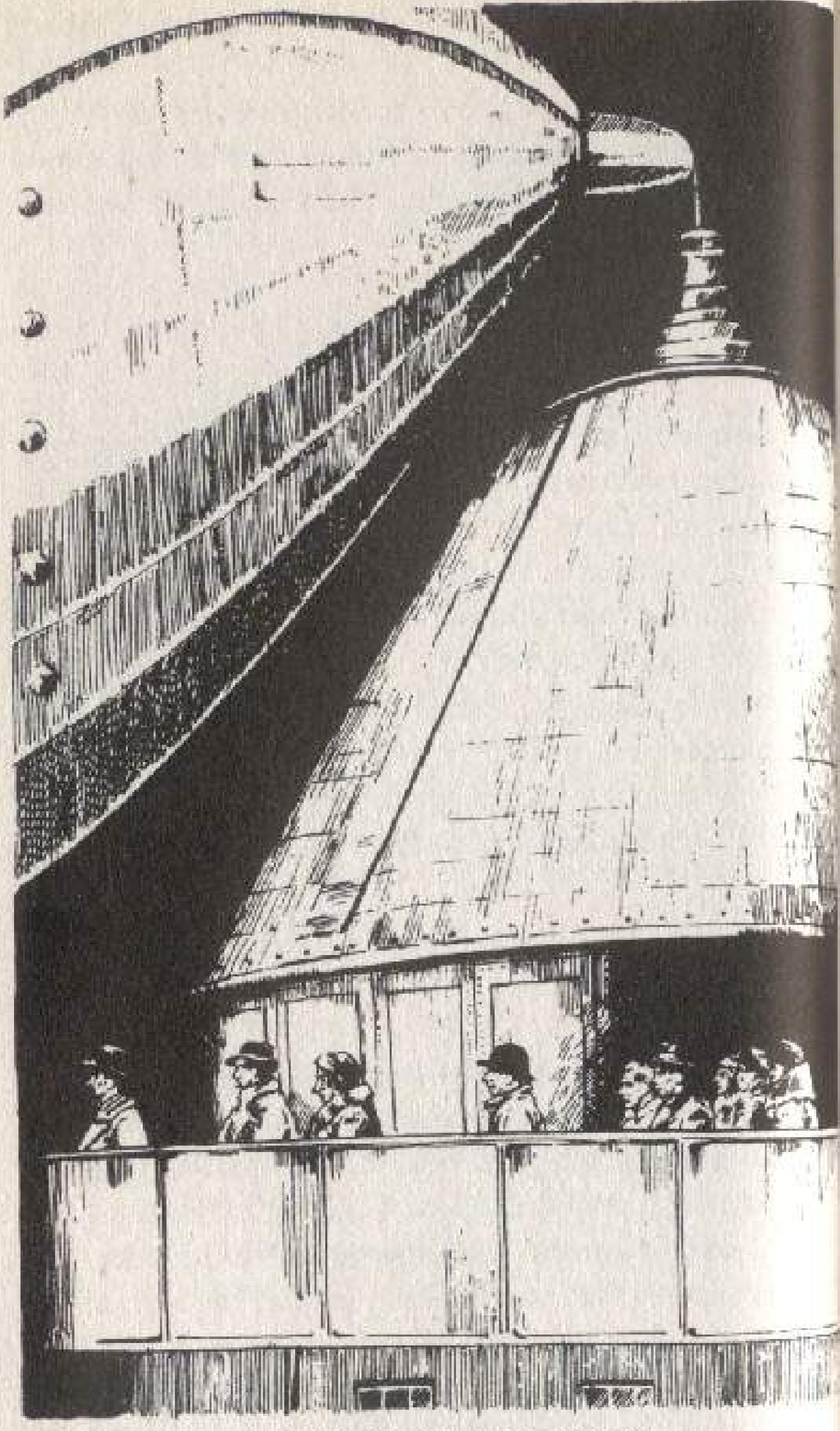
44 (*fig. 3*)

Il capannone è un deposito di merci: biciclette avvolte in cartone ondulato, bagagli di passeggeri e casse sistemate con ordine. Ti arrampichi sopra le casse, cercando di sistemarti al sicuro, mentre aspetti l'arrivo del dirigibile. Dopo una breve attesa, si sente il rombo dei motori del *Lucrezia* in arrivo. Quando inizia la manovra d'atterraggio, esci dal nascondiglio e ti unisci ai passeggeri ed ai turisti in fila. Lassù, nascosta in qualche angolo, c'è la tua preda. Che sia il ladro zombi del British Museum? Vai al **19**.

45

Mentre te ne torni alla tua cabina, decidi di stare ben attento ai movimenti dei misteriosi Ausbach e Schroeder fino a che il dirigibile non faccia scalo in qualche aeroporto. All'ora di cena i tuoi sorvegliati non si fanno vivi, ma ti concedi egualmente un buon pasto col quale recuperi 1 punto di Resistenza. Poi, tornato in cabina cadi in un sonno profondo durante il quale sei turbato dall'incubo del ladro zombi e dalla sensazione di precipitare negli spazi dell'infinito. Vai al **25**.





(fig. 3) *Ti unisci ai passeggeri in fila*

46

Guardi l'ultima pagina del diario di sir Roderick, che è stata scritta evidentemente dopo il suo rientro in Inghilterra.

Sono arcistufo dei continui intrighi di Ausbach. Oggi è tornato dal Galles con l'aria di covare qualcosa. E dopo aver letto i giornali, ha voluto a tutti i costi che includessimo uno dei sarcofaghi nella donazione per il British Museum. Più tardi però ha cercato di farsi perdonare, regalandomi un bel ritratto di un gentiluomo del Seicento, che ho appeso sopra il caminetto della mia stanza . . .

Chiudi con un colpo secco il diario, e fai appena in tempo a rimetterlo al suo posto, quando senti il tocco di qualche cosa che si appoggia alla tua spalla. Ti volti di scatto, mentre una specie di tentacolo denso e fumoso si attorciglia spingendosi verso la tua gola. Uno sconosciuto orrore si sta materializzando davanti a te, solo l'Intelligenza può salvarti. Se hai successo, vai al **24**. Altrimenti, vai al **4**.

47

Scendete nello strano pozzo a forma di campana. Dall'alto un raggio di luce pallida e grigia illumina sette ceppi di pietra nera, disposti in cerchio; nel centro giace un albero secco e contorto, morto da molto tempo e completamente ricoperto da una massa di funghi che brillano di una strana luce.

«Dobbiamo stare molto attenti» dice Harold Lathers, «Ausbach lo chiama il Pozzo delle Anime, e la prima volta che mi condusse qui minacciò di gettarmi nel cerchio formato dalle pietre. Vieni, dietro di noi c'è

⚄ ⚀

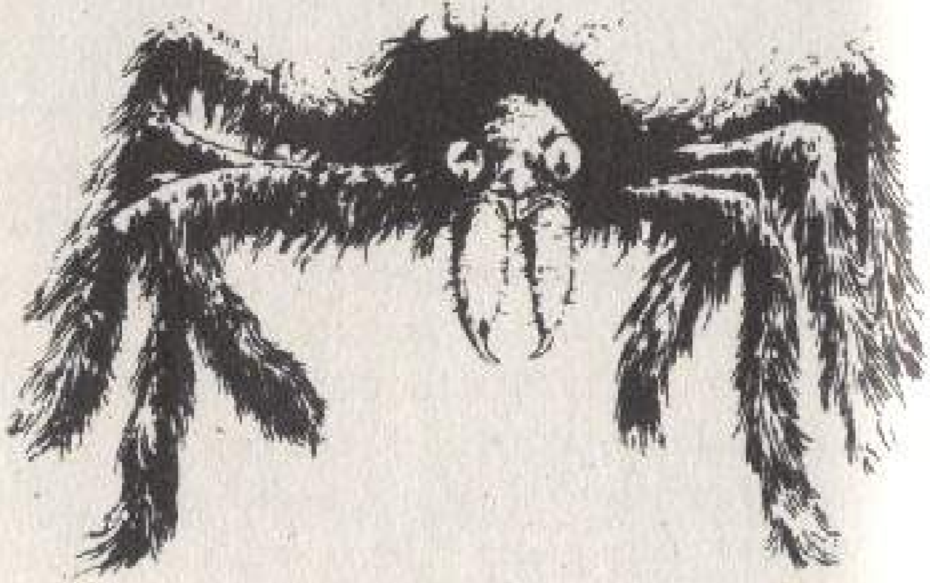
un'altra galleria, ma attento a tenerti ben addossat alle pareti del pozzo».
Andrai verso sinistra? Vai al **28**. O verso destra? Va al **10**.

48

Ce la farai a fuggire dall'abbraccio della mummia Confronta la sua Abilità (6) contro la tua, sulla Tavola di Combattimento. Se vinci, ti liberi del goffo cadavere e vai al **205.** Se fallisci, vai al **280.**

49

Hai perso 2 punti di Volontà.
La faccia rinsecchita del mostro sibila: «Sono qui pe te. Presto sarai in mio potere!»
Detto questo comincia ad emettere un fischio continuo ed ossessivo che si armonizza al rombo dei motori dell'astronave. Intanto, stando seduto su sei dell sue zampe, agita le altre due a tempo, come se fosser le braccia di un metronomo. È evidente che sta cercando di ipnotizzarti. Vai al **18**.



50

Lungo il corridoio illumini con la torcia una serie di vasi decorati, statue greche e sbiadite pitture di nature morte. Finalmente arrivi ad un arco che si apre sulla parete est, attraverso il quale si intravede uno spazioso atrio. Andrai ad ispezionarlo? Vai al **356.** O vai ad aprire la porta che si trova sulla stessa parete, un po' più a sud? Vai al **333**.

51

La parete che chiude questo corridoio è molto solida, ma non appena eserciti una certa pressione sulla sua destra, essa gira su se stessa lasciando apparire un altro corridoio lungo e spazioso. Oltrepassi il punto in cui prima c'era la parete e subito questa si richiude alle tue spalle. Il passaggio ora si apre in due direzioni: a destra si perde nel buio, a sinistra invece porta verso una luce giallastra. Che tu abbia trovato finalmente Ausbach? Proteggendo la lanterna con la mano, ti avvii in punta di piedi lungo il corridoio. Vai al **313**.

⚃ ⚀

52

Poiché la governante sta per assalirti di nuovo sfoderi la pistola e minacci di sparare se non getta subito il pugnale. Lei abbassa la mano e sembra ubbidirti, ma non appena arretri verso la porta, e afferri la maniglia, comincia ad emettere un sibilo acuto come quello di un serpente irritato.
Devi provare la tua Abilità; se ci riesci, fuggi dalla cabina e poi puoi decidere se entrare in quella dell'americano per fare altre indagini. Vai al **78**. Oppure puoi tornare nella tua. Vai al **45**.
Se invece perdi resti con le spalle alla porta, mentre la donna ti assale nuovamente. Ti resta il tempo per sparare solo uno o due colpi, ma ricordati di mettere ogni volta alla prova la tua Abilità. Poi somma i punti del danno provocato, cancella i colpi tirati dal Registro Personale, infine vai al **97**.

53

Questa camera è rivestita di granito rosso e contiene un blocco di basalto. Dietro a questo c'è una porta intarsiata finemente, che ha come stipiti due colonne a tortiglione che imitano dei serpenti attorcigliati. Davanti al blocco di basalto c'è una tavola montata su cavalletti interamente ricoperta da alambicchi, fiale, sacche di pelle, dalle quali emana un intenso odore di erbe e di spezie.
Esaminerai gli oggetti sul tavolo? Vai al **92**. O passerai oltre per andare alla porta intarsiata? Vai al **120**.

54

Arrivi in una galleria oscura e deserta, dove la scultura di un Cinese accovacciato ti scruta dall'alto di una grande cassa. Più oltre c'è la porta che immette nella sala cinese.
Scivoli silenzioso fino alla fine del corridoio e ascolti. Ancora solo silenzio. Devi decidere dove può essere andato il fuggitivo. A sinistra? Vai al **111**. O a destra? Vai al **94**.

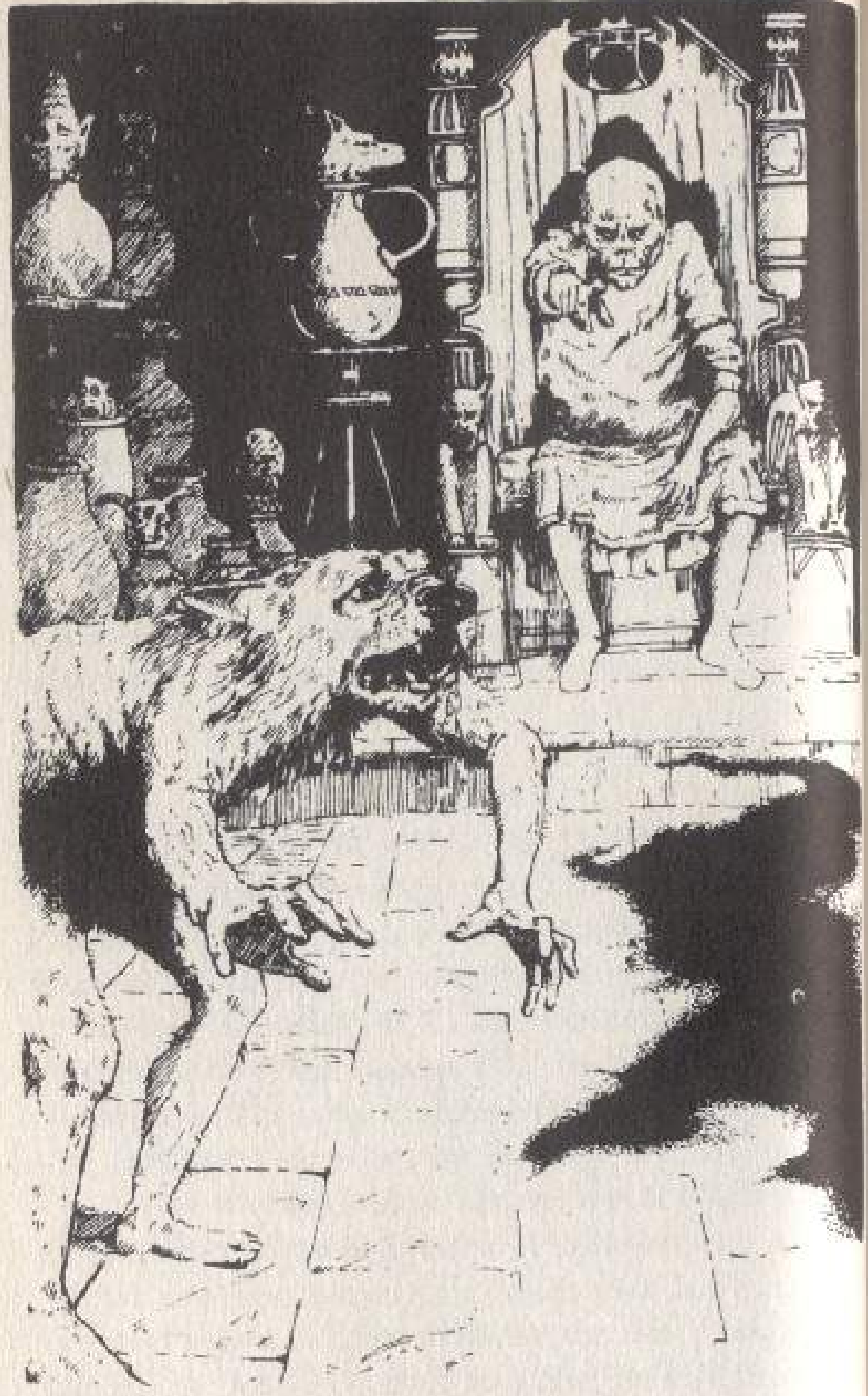
55

Trovi una scala a chiocciola che porta giù nell'interno della torre. Accendi la lampada per illuminare la strada e ti accorgi che le pareti trasudano umidità, infatti avverti un odore sgradevole di muffa e marcio. Mentre scendi con circospezione, ti imbatti in una cameretta. Vuoi fermarti per esplorarla? Vai al **157**. O preferisci continuare a scendere per capire da dove viene questo spiacevole alito caldo che soffia da sotto? Vai al **211**.

56 *(fig. 4)*

All'interno del tempio aleggia un denso fumo dall'odore infernale, che si sprigiona da un fuoco acceso al centro del pavimento. Su ambedue i lati si allineano file di vasi di terracotta impolverati e chiusi da curiosi coperchi a forma di testa di animale. Giri intorno al fuoco e scorgi, al di là di questo, un tripode accanto al quale giace una bassa predella sormontata da un'imponente sedia a braccioli su cui siede una figura avvizzita, che ti si rivolge con voce stridula.
«Salute a te, mortale. Io sono il Guardiano dei Morti. Cosa mai può aver spinto un vivente nella mia casa?»
Gli rispondi che sei venuto perché il traghettatore ti ha consigliato di cercarvi la conoscenza. Inoltre gli chiedi notizie di Ausbach.

⚁ ⚁



(fig. 4) Esce una figura mezzo umana

«Conoscenza! Sì, tu puoi trovare la conoscenza» sogghigna il Guardiano, «Ausbach è discepolo e Sommo Sacerdote di Het. Ora egli si trova sia al pozzo del tempo, per conferire con la sua signora, sia tra queste stesse mura».

Dopo aver proferito queste enigmatiche parole, schiocca le dita e subito si ode l'abbaiare furioso di un cane impazzito.

«Folle! Non sono qui per aiutarti, ma per distruggerti! Caparbio con i tuoi intrighi e le tue interferenze ci sei costato molto tempo prezioso. Ora la mia creatura ti punirà per questo!»

Immediatamente dall'ombra a sinistra esce una figura mezzo umana, con la testa di cane feroce, che ringhia contro di te. Devi appellarti all'Intelligenza. Se vinci, vai al **294**. Se perdi, vai al **283**.

57

Il bastone si abbatte inesorabile, falciando la testa che con un gemito esplode in una nube di polvere male odorante. Con un altro colpo, affondi l'arma nel fragile petto della mummia, ma nel contempo, con un lampo di luce azzurra, una energia magica si scatena attraverso l'arma aprendola in due di netto e lasciandoti mezzo stordito. Il bastone è ormai inservibile e lo devi cancellare dal Registro Personale. Ma sei riuscito ad abbattere la cadaverica creatura, che rimane afflosciata al suolo.

Da lontano ti giunge il suono di voci concitate, sono quelle dei sorveglianti del museo che sono stati svegliati dalla tua intrusione. È meglio che te ne vada dalla stanza egizia. Vai al **205**.

⚂ ⚄

58

Stacchi d'un sol colpo la testa della creatura, che stramazza sul sagrato del tempio. Allora, con un grido di trionfo, ti volgi al Guardiano dei Morti. Vai al **77**.

59

La repellente creatura ti graffia la fronte a sangue e s butta su di te mandandoti all'indietro, in una rovin di vetri rotti, perline e vasetti.

Mentre stai ancora cercando di districarti dalla situazione, il tuo aggressore si butta a capofitto nel sarcofago e scompare! Sei solo nel museo. Hai perso 1 punto di Resistenza a causa delle ferite alla fronte e per l caduta. Vai al **99**.

60

Hai perduto 1 punto di Volontà. Come ti comportera ora con questo maledetto assassino? Lo farai fuor con la pistola a rischio di danneggiare l'aereo? Vai a **70.** O staccherai l'estintore dal supporto per scaricarl sulla bestia? Vai al **112**.

61

Prepari lo Junkers per l'atterraggio, che effettui co una rischiosa manovra. L'aereo sobbalza, tuttavia c l'hai fatta. Riduci la velocità e ti dirigi verso un capannone, portando l'aereo accanto ad un vecchio biplano. Dopo di che, pieno di baldanza, spegni i motori, salt giù dal sedile di guida ed esci dalla fusoliera. Per fortuna non c'è nessun comitato di ricevimento! Velocemente entri in uno dei capannoni, sperando di trovar un buon nascondiglio fino all'arrivo del dirigibile *Lucrezia*. Sei esausto: il volo e la lotta con l'insetto assassino ti son costati 1 punto di Resistenza. Vai al **44**.

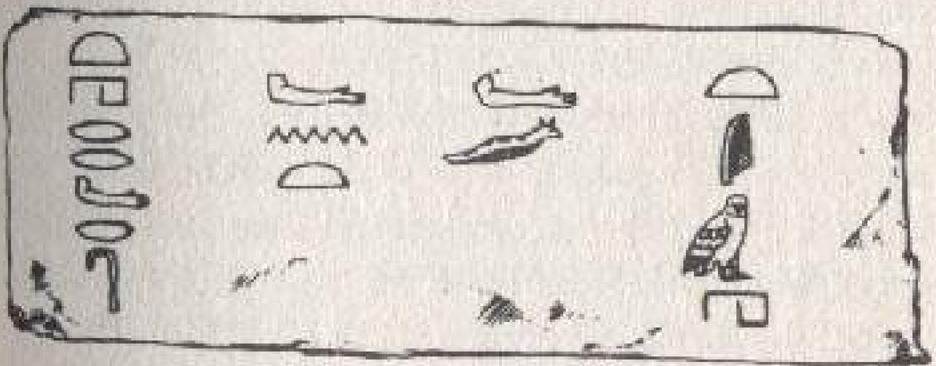
62

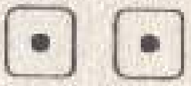
Sfogliando le pagine, leggi:

Sono tutti abbattuti. Dapprima i sarcofaghi sono stati trovati vuoti, ed ora si è scoperto anche che il passaggio inferiore, la Via dei Morti, termina in una stanza ancora da completare. Ausbach è convinto ci debba essere una terza stanza, ma io, sebbene sia d'accordo con lui, non posso più tollerare quel suo continuo rimuginare sull'esistenza di una chiave fantastica, né le sue abitudini notturne . . .

Ausbach è riuscito a farsi portare il tavolo a cavalletto nella seconda camera e trascorre gran parte del giorno nella piramide. Gli scavi secondari verso ovest non hanno rivelato nulla d'importante ed ora le nostre provviste, come del resto le nostre scoperte, si stanno esaurendo . . .

Oggi sono entrato nella piramide per annunciare ad Ausbach che era giunto il momento di partire. Ma, mentre mi avvicinavo alla seconda camera, ho udito strani mormorii, schiocchi e fischi. Così, temendo per la sua salute mentale, mi sono precipitato dentro e l'ho trovato appollaiato su uno strano specchio a forma di palla, da dove mi guardava torvo e minaccioso.





Subito dopo si è calmato e si è seduto sulla sedia. Ha ascoltato le notizie sugli scavi tranquillamente, anzi si è dichiarato contento, perché doveva mettersi subito in viaggio per il Galles . . .

Andrai avanti a leggere il diario? Vai al **46**. O esaminerai il letto? Vai al **361**.

63

Incapace di sostenere oltre i loro attacchi, soccombi sotto i morsi e gli artigli di questi spettri; e mentre giaci immobile tra le loro bave, senti lontano gli ultimi echi delle grida di Harold Lathers. La tua avventura è finita.

64

Tenendo l'arma ben salda in mano, avanzi verso quell'uomo dall'apparenza orrenda, ributtante, crudele che sembra assorto in uno strano rituale.

Ti fermi a pochi passi dal ladro, gridando con rabbia «Il gioco è finito, amico. Molla i tuoi sporchi lavori e girati!» Le spalle dell'uomo si scuotono in una stridula risata diabolica: «Benissimo, insistente ficcanaso» ti dice. «Ti farò vedere la mia faccia».

Il ladro allora si volta e, nell'oscurità del museo, appaiono al tuo sguardo due occhi cerchiati di rosso, una testa dalla pelle raggrinzita ed una bocca dai denti troppo numerosi. Devi far forza sulla tua Intelligenza. Se vinci vai al **42**. Se perdi, vai al **71**.

65

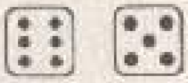
Deponi lo zufolo e ti giri per dare i tuoi ordini alla bestia che hai evocato. Ma resti a bocca spalancata di fronte ad un orrore che ti stravolge la mente. Si tratta di una creatura cornuta, con il corpo corazzato con squame che brillano nell'oscurità. Grandi ali piumate la sostengono in volo, mentre dalle fauci piene di zanne cola un oleoso fumo nero. Ad un certo punto la bestia emette una lingua di fuoco che ti avvolge, zampilla sopra Ausbach e incendia lo scafo del *Lucrezia*. Sei perito in un inspiegabile disastro aereo.

66

Strappi praticamente la pistola dalla tasca della giacca e spari al buio in direzione del gobbo. Il bagliore illumina i contorni della sua figura, così puoi mirare meglio uno o due colpi contro di lui. Ricordati di mettere alla prova la tua Abilità ogni volta, poi somma il valore del danno che gli hai causato e togli i colpi che hai sparato dal Registro Personale. Vai al **20**.

67

Una serie di pitture sulla gamba destra rappresenta la scena della mummificazione del corpo di Kefu. Su quella sinistra si trova la rappresentazione della sua anima, in veste di uccello dalla testa umana, che abbandona la mummia ed esce dalla piramide. La cosa strana è che non vola verso il sole, ma verso un pozzo oscuro, stringendo tra le mascelle un triangolo luminescente. Che sia un riferimento alla piramide che era in tuo possesso?



Ti avvicini per tentare di decifrare la scritta che appare sul triangolo, ma secoli di polvere l'hanno resa incomprensibile. Riesci tuttavia a distinguere delle mostruose creature simili a meduse che si affollano nel pozzo protendendosi verso il triangolo. Ti decidi ora a passare sotto l'arco? Vai all'**81**. O ritornerai nella stanza dei geroglifici per esplorare la Via dei Morti? Vai al **146**.

68

Perdi 1 punto di Volontà non appena guardi attraverso il serpente di vetro. Intravedi un uomo piuttosto robusto, con un paio di occhiali scuri, in abiti fuori moda, che se ne sta in mezzo ad una stanza semibuia. Gesticola stranamente, mentre una serie di entità indistinguibili e folli si materializzano svolazzandogli intorno…

Un improvviso scricchiolio del pavimento interrompe la strana visione. Ti senti afferrare per il collo, mentre un pugnale guizza fulmineo sopra di te. Metti alla prova la tua Abilità. Se vinci vai all'**8**. Se perdi vai al **15**.

69

Con un colpo, tranci di netto la coda dello scorpione di terracotta. L'effetto è istantaneo e del tutto sorprendente: infatti, come impazzita, la creatura comincia a correre qua e là sbattendo contro le altre statue che giacciono sul pavimento della caverna, finché il mostro rovina al suolo in una nube di polvere. Non ti resta che cercare un passaggio attraverso il quale abbandonare la caverna. Trovi una fessura che per fortuna è sufficiente a lasciarti strisciare fuori. Vai al **130**.

70

Estrai la pistola e la punti contro la creatura.

«Pazzo!» sibila questa. «Non puoi distruggermi con quella piccola cosa. Cedi al mio potere».

Credi a queste parole, e pensi di imbracciare l'estintore? Vai al **121**.

Oppure decidi di sparare comunque? In questo caso puoi tirare uno o due colpi, ricordando di mettere alla prova ogni volta la tua Abilità e di cancellare dal Registro Personale il numero delle pallottole usate. Vai al **210**.

71

Sei talmente sconvolto dall'aspetto infernale del ladro che perdi 2 punti di Volontà. Subito lo zombi ne approfitta per aggredirti con i suoi smisurati artigli.

Devi lottare contro la sua Abilità (8); se vince, riesce a ferirti alla fronte provocandoti la perdita di 1 punto di Resistenza. Poi ti attacca di nuovo mandandoti a gambe all'aria in una rovina di perline, vetri rotti e cocci. Mentre stai ancora cercando di liberarti dai frantumi della vetrina, il tuo aggressore si butta a capofitto nel sarcofago e scompare! Resti solo nel museo. Cadere nella bacheca ti è costato 1 punto di Resistenza. Vai al **99**.

⚅ ⚁

72

Obbedendo al richiamo dello spirito dell'albero, muovi un passo verso il bordo del cerchio (la tua Intelligenza ha perso 1 punto). L'albero avverte la tua debolezza ed intensifica il suo funereo lamento. Ora devi affrontare, sulla Tavola di Combattimento, l'Intelligenza rafforzata dell'albero (7) contro la tua. Se riesci a vincere, vai al **159**. Se invece perdi, vai al **93**.

73

Disperato estrai la bacchetta dalla tasca e la tiri sopra il mostro, perdendo 1 punto di Volontà. In un attimo la bacchetta si incendia come una torcia, poi scompare. Preceduta da un tuono tremendo, che sconquassa le finestre per abbattersi nella stanza, entra ululando un'orda di veltri selvaggi che si gettano sulla creatura infernale. La presa intorno al collo si allenta e ne approfitti per strisciare fuori della stanza, lasciando quell'orrore in lotta con i cani.

Cosa farai ora, aprirai la doppia porta sul ballatoio? Vai al **325**. O esplorerai il corridoio a nord? Vai al **245**.

74

Dopo esser riuscito ad evitare l'abbraccio della creatura, sollevi il bastone per infliggere un altro colpo. Se riesci a dar prova di Abilità, sottrai alla Resistenza della mummia (6) i punti totalizzati.

Poiché questa tenta nuovamente di ghermirti, devi batterti ancora contro la sua Abilità. Se vince, vai al **280**. Se perde, puoi continuare a combattere ripetendo questo paragrafo. Se la Resistenza della mummia si riduce a 0, vai al **96**. Oppure puoi tentare di abbandonare il campo ed andartene dal museo. Vai al **48**.

75

Le braccia sono talmente indolenzite per lo sforzo che la mano destra perde la presa, facendoti scivolare paurosamente lungo la parete. Riuscirai a riafferrare il bordo del cornicione prima di precipitare verso la fine? Metti alla prova la tua Abilità. Se ce la fai, vai al **98**. Altrimenti, vai al **134**.

76

Sali rapidamente per la scala di marmo fino ad arrivare in una galleria deserta e buia, che corre tra numerose vetrine in cui sono esposte sculture e porcellane cinesi, finché attraverso una porta si accede alla sala cinese.

La oltrepassi e prosegui fino alla fine del corridoio, dove ti fermi in ascolto. Silenzio. Devi decidere in quale direzione si è dileguato il ladro. Andrai a sinistra? Vai al **111**. O andrai a destra? Vai al **94**.

⚂ ⚁

77

Rannicchiato dietro la sedia, il grinzoso Guardiano piagnucola.

«Non farmi del male, mortale. Se muoio ora, la mia anima verrà consegnata ai mostri della Grande Oscurità. Risponderò a tutte le tue domande».

Senza perdere tempo lo afferri per gli stracci di cui è rivestito e gli chiedi di spiegarti l'enigma secondo il quale Ausbach si troverebbe in due posti contemporaneamente. Il Guardiano ti addita alcune urne che si trovano allineate nella sala.

«Ecco, lì, sul terzo scaffale c'è il vaso nel quale si trova l'anima di Ausbach, imprigionata dalla sua signora e padrona Het. Se distruggerai quell'urna, allo stesso tempo distruggerai Ausbach!»

Turbato, lasci andare il Guardiano per rivolgerti agli scaffali, dove trovi un vaso che riproduce perfettamente le fattezze di Ausbach. Sollevi il tappo e infili la mano, ma la ritrai colma di una massa palpitante! Perdi 1 punto di Volontà. Lasci ricadere questo orrore nell'urna e con essa ti allontani verso il pozzo del tempo. Vai al **269**.

78

Raggiunta direttamente la cabina 7, ti piazzi con l'orecchio alla porta. Ma non riuscendo a sentire nulla sei incerto se farti coraggio e bussare, in questo caso vai al **116**; o se invece è meglio che tenti di aprire la serratura con il grimaldello, ammesso che tu ce l'abbia. In questo caso vai al **145**.

79

Con un abile scarto ti sottrai all'attacco dello scorpione di terracotta e, roteando l'arma, cerchi di staccargli il pungiglione dalla coda. Prova la tua Abilità. Se vinci, vai al **69**.

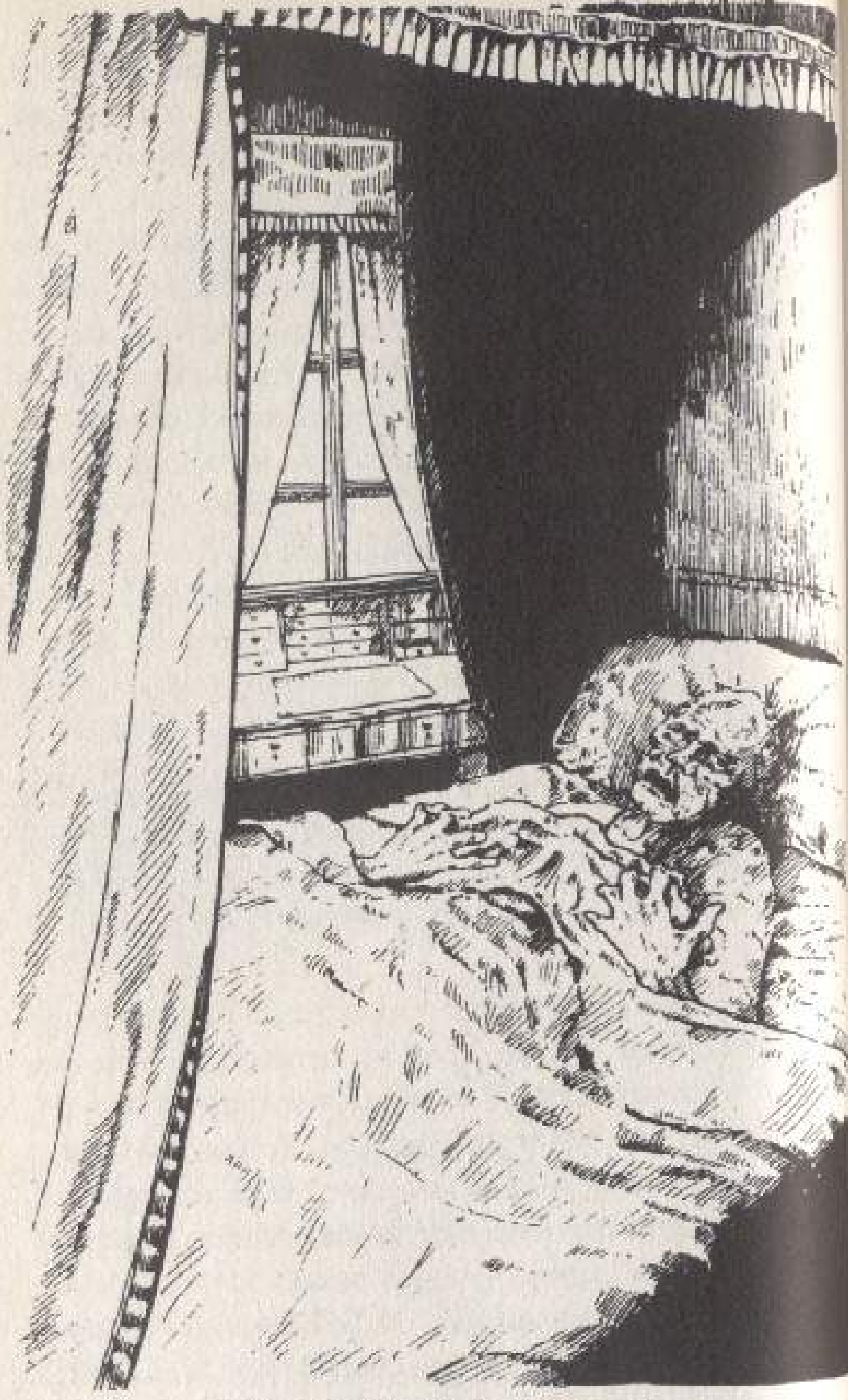
Se fallisci, cercherà di metterti con le spalle al muro. Misura, sulla Tavola di Combattimento, la sua Abilità (8) contro la tua. Se vince, sfrutterà questo vantaggio per afferrarti con le tenaglie. Prova ancora la tua Abilità, e se perdi, vai al **173.** Se invece vinci, puoi ritentare di colpirlo con il bastone o con lo stocco. Vai al **231**. Oppure potresti sparargli. Vai al **264**. O usare lo zufolo del dragone. Vai al **200**.

80 *(fig. 5)*

Dietro le cortine di pesante velluto intravedi qualcuno nel letto! Senza pensarci su, accendi la torcia per illuminare meglio la sua faccia, ma indietreggi inorridito. Ricorri alla tua Intelligenza: se fallisci perdi 2 punti di Volontà.

Il corpo è spaventosamente contratto, le mani si stringono alla coperta in uno spasimo orrendo, la pelle del volto è incartapecorita e le labbra consunte si aprono sui denti in un mostruoso ghigno. A ben guardare, questo cadavere conserva ancora qualche somiglianza con il ritratto di sir Roderick Lathers che si trova nel soggiorno. Non appena ti sarai ripreso, andrai a dare un'occhiata allo scrittoio? Vai al **361.** O andrai piuttosto ad aprire la doppia porta sul ballatoio? Vai al **325.** O esplorerai il corridoio a nord? Vai al **245.**

⚀ ⚃



(fig. 5) La pelle del volto è incartapecorita

81

Al di là dell'arco c'è una camera rivestita di granito rosso, al centro della quale giace un blocco di basalto dove una volta doveva poggiare il sarcofago di Kefu. Un po' oltre si erge la statua d'oro del dio Horus rivolta verso uno stretto passaggio situato sulla parete di fronte, aperto su una scalinata che si perde nel buio. Passi vicino al blocco e vedi un leggero cerchio di sabbia, come se qualcuno avesse appoggiato un sacco. Che si tratti di una traccia del passaggio di Ausbach?
In preda ad uno strano presagio decidi di agire. Scenderai le scale? Metti alla prova la tua Intelligenza: se vinci, vai all'**11**; se perdi, vai al **32**. Se invece preferisci tornare indietro nella sala dei geroglifici per esplorare la Via dei Morti, vai al **146**.

82

Con la forza della disperazione ti butti sulla mummia cercando di gettarla a terra per poi scappare. Devi misurare, sulla Tavola di Combattimento, la tua Forza contro quella magica della mummia (8). Se vinci, la scaraventi contro una delle bacheche e fuggi da una delle uscite della sala. Vai al **205**. Se fallisci la mummia cercherà di prenderti, pertanto dovrai lottare contro la sua Abilità (6). Se vince, vai al **280**. Se perde puoi ancora sfuggirle, ricominciando a batterti secondo le istruzioni di questo paragrafo.

83

Quando l'ultimo spettro cade sotto i colpi della tua spada insanguinata, spingi Harold oltre la soglia della porta e la richiudi. Per fortuna la serratura è dalla tua parte, così ti puoi concedere un attimo di respiro. Appena ti riprendi, ti avventuri lungo un corridoio illuminato da fioche torce a muro, che porta ad un pozzo buio e profondo. Vai al **47**.

84

Lo strano oggetto assomiglia ad un enorme gingillo, un sonaglio per un bambino mostruoso. Il manico d'oro e d'argento ha la forma di un serpente, sormontato da una sfera di cristallo, dentro alla quale si muovono delle immagini sfocate e confuse. A chi stai pensando, all'americano? Vai al **68**. Al barone von Ausbach? Vai al **40**. O alla bella governante del barone? Vai al **27**.

85

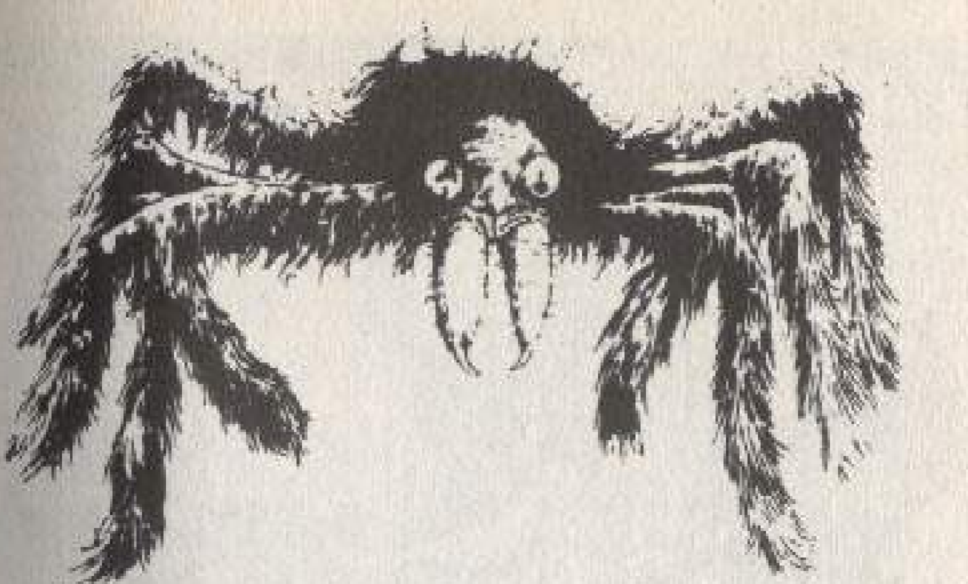
Sbatti ripetutamente contro il muro la mano del gobbo, che con un gemito abbandona l'ascia. La sua risposta è un furioso calcio negli stinchi e una violenta spinta contro il tavolo della cucina. Perdi 1 punto di Resistenza. Se si riduce a 0, vai al **3**. Mentre tenti di metterti nuovamente in piedi il tuo avversario, che nel frattempo ha recuperato l'ascia, si volge verso di te.

Tirerai fuori la pistola per eliminarlo? Vai al **66**. O userai un candeliere come arma? Vai al **335**.

86

Una creatura, simile ad un ragno gigante dalla testa umana, si sta issando sul sedile dell'aiuto pilota. Due malevoli occhi neri ti scrutano dal volto raggrinzito, mentre le zampe, ricoperte da un'ispida peluria nera, si trascinano dietro il corpo come se fosse una sacca di pelle, ricoperta da brillanti macchie arancione. Non appena si è ben sistemato sul petto del morto, il mostro comincia ad emettere un acuto grido dalla bocca irta di zanne.

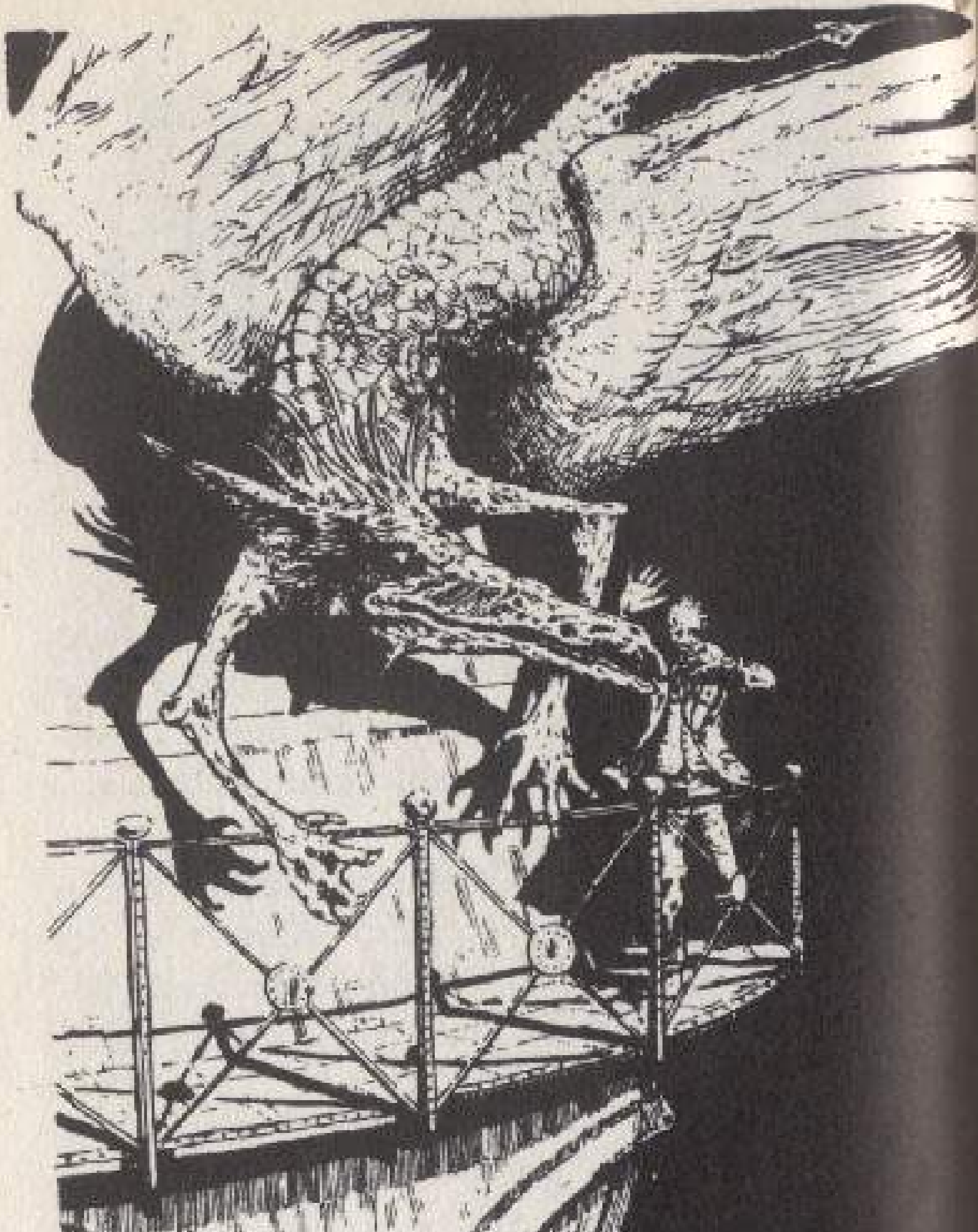
Sei in faccia ad un insetto assassino, venuto da un mondo soprannaturale per ucciderti. Annota la sua Resistenza (16), sul Registro Personale, poi metti alla prova la tua Intelligenza. Se vinci, vai al **60**. Se perdi, vai al **49**.



87

«Ecco, vedete» dice il colonnello Schroeder, «il barone Ausbach e l'uomo del British Museum sono la stessa persona. Egli era certo che non sareste riuscito a sopravvivere al ragno assassino a bordo dell'aereo postale. Al contrario io ci speravo molto, perché vedo in voi doti di tenacia e coraggio indispensabili quando si vuole investigare su fatti sovrumani e paranormali. Ausbach vorrebbe eliminarvi senz'altro, mentre io sono incline ad iniziarvi, almeno in parte, alla cono-

⚅ ⚂



(fig. 6) *Arriva in volo una bestia infernale*

scenza delle forze oscure nelle quali vi siete imbattuto».

Adesso che hai accertato chi sia il ladro della piccola piramide, troncherai la conversazione con questo vecchio per andare a cercare Ausbach? Vai al **192**. O torni nella tua cabina? Vai al **45**. O resterai ad ascoltare i racconti misteriosi ed arcani del tuo ospite? Vai al **336**.

88 *(fig. 6)*

Soffi nello zufolo del dragone con tanta forza che la fronte ti si ricopre di sudore, e ti senti invadere da un senso di debolezza e di vuoto, come se una parte di te se ne stesse andando. Perdi 1 punto di Volontà.

Ausbach indietreggia contro il corrimano, con le mani alzate in gesto di difesa. È la prima volta che vedi un segno di terrore sul suo orribile volto. E infatti subito dopo, accompagnata da un'improvvisa raffica di vento caldo che ti scaraventa a terra, arriva in volo una bestia infernale, ricoperta da squame luminescenti che tra rombi di tuono e getti d'aria calda ghermisce con i suoi artigli acuminati Ausbach, trascinandolo lontano dal *Lucrezia*, con sé. Tu continui a fischiare per essere sicuro che quella diabolica bestia ornata di corna se ne torni nella sua dimensione. Ora, rimasto solo sul *Lucrezia*, ritorni nella tua cabina, ti butti sul letto e pian piano, mentre continui a pensare all'incontro con Ausbach, un autentico mago del ventesimo secolo, ti addormenti scivolando in un incubo turbato dal suo volto spaventoso e dalla sensazione di precipitare negli abissi del cielo. Vai al **25**.

⚄ ⚄

89

Continui a sorvolare Monaco, finché riesci ad individuare un insieme di luci verdi che illuminano l'aeroporto. Sarai in grado di far atterrare indenne il pesante Junkers? Devi provare la tua Abilità nel manovrare i controlli dell'aereo (7), sulla Tavola di Combattimento. Se ci riesci, vai al **61**. Se no, vai al **101**.

90

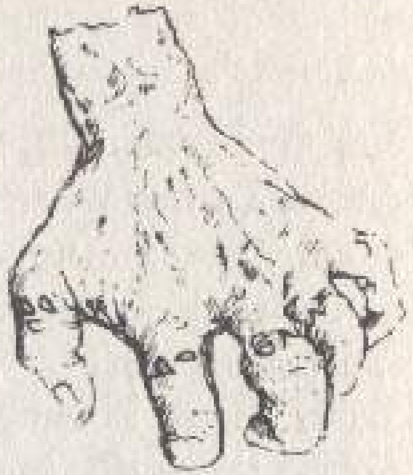
Lungo questo corridoio non c'è nessuna apertura segreta, pertanto indispettito, torni indietro verso la sala dei geroglifici per controllare il passaggio che porta alla Galleria Principale. Vai al **128**. Se lo scorpione ti ha punto, il veleno ora agisce facendoti perdere 4 punti di Resistenza. Se questa si riduce a 0, morrai lungo i camminamenti sotterranei della piramide di Kefu ponendo così fine alla tua avventura.

91

Freneticamente estrai lo zufolo del dragone dalla tasca e ti metti a soffiare fortissimo, ma dallo strumento non esce alcun suono. Tuttavia a poco a poco la presa intorno al tuo collo si allenta, mentre sul lavabo la brocca si mette a tremare tra un brontolio di tuoni paurosi. Contemporaneamente un'improvvisa ventata di aria calda accompagna l'avvicinarsi di un battito d'ali, che diviene sempre più forte mentre continui a fischiare. Andrai avanti così? Vai al **114**. O ti interrompi, per dare ordini alla creatura che hai evocato? Vai al **141**.

92

Appoggi la lanterna sul tavolo tra mille cianfrusaglie, borse, fiale, in alcune delle quali vi è ancora qualche rimasuglio di olio profumato. Una sacca di pelle chiusa attira la tua attenzione. Sciogli cautamente lo spago che la lega e la scuoti. Orrore! Il moncone, ancora guizzante, di una mano cade sul ripiano e, articolando le dita, avanza verso di te come una tarantola. Si tratta della leggendaria Mano di Gloria, usata dai negromanti per uccidere i loro nemici. Devi far ricorso alla tua Intelligenza. Se vinci, vai al **158**. Se perdi, vai al **188**.



93

Stai avanzando verso il cerchio di pietre, ancora un passo e varcherai la soglia della tua perdizione (devi togliere 1 punto alla tua Intelligenza). Ora l'albero intensifica il richiamo opponendo, sulla Tavola di Combattimento, la sua Intelligenza sempre più potente (8), alla tua che diviene sempre più debole. Se vinci, vai al **159**. Se perdi, vai al **113**.

94

Ti affretti lungo il corridoio, provando una serie di maniglie che chiudono altrettante porte, dietro le quali si trovano probabilmente gli uffici amministrativi. Alla fine giri un angolo ritrovandoti davanti ad una grande finestra, con cui termina il corridoio. Un rapido dietro front e ripassi, oltre la sala cinese fino ad un'altra porta. Vai al **111**.

⚂ ⚀

95

Sul lato sud di Shandwick House c'è una porta chiusa, nascosta tra il fogliame.

Devi dimostrare, sulla Tavola di Combattimento, la tua Abilità nell'usare il grimaldello per forzare la serratura (8). Se ce la fai, vai al **119**. Altrimenti, puoi sempre dare un'occhiata intorno alla casa. Vai al **320**.

96

Alla fine i tuoi colpi cominciano a produrre qualche effetto. La mummia barcolla un istante, poi si piega e crolla al suolo in un ultimo profondo sospiro, lasciando dietro di sé solo un fumo acre che si sprigiona dal sudario afflosciato.

Ad un tratto alcuni colpi d'arma da fuoco ti avvertono che i sorveglianti del museo sono stati svegliati dal frastuono, perciò è meglio che te la batta dalla sala egizia devastata. Vai al **205**.

97

Spari alla governante, sperando di ucciderla. Se la sua Resistenza si riduce a 0, vai al **117**. Altrimenti leggi avanti.

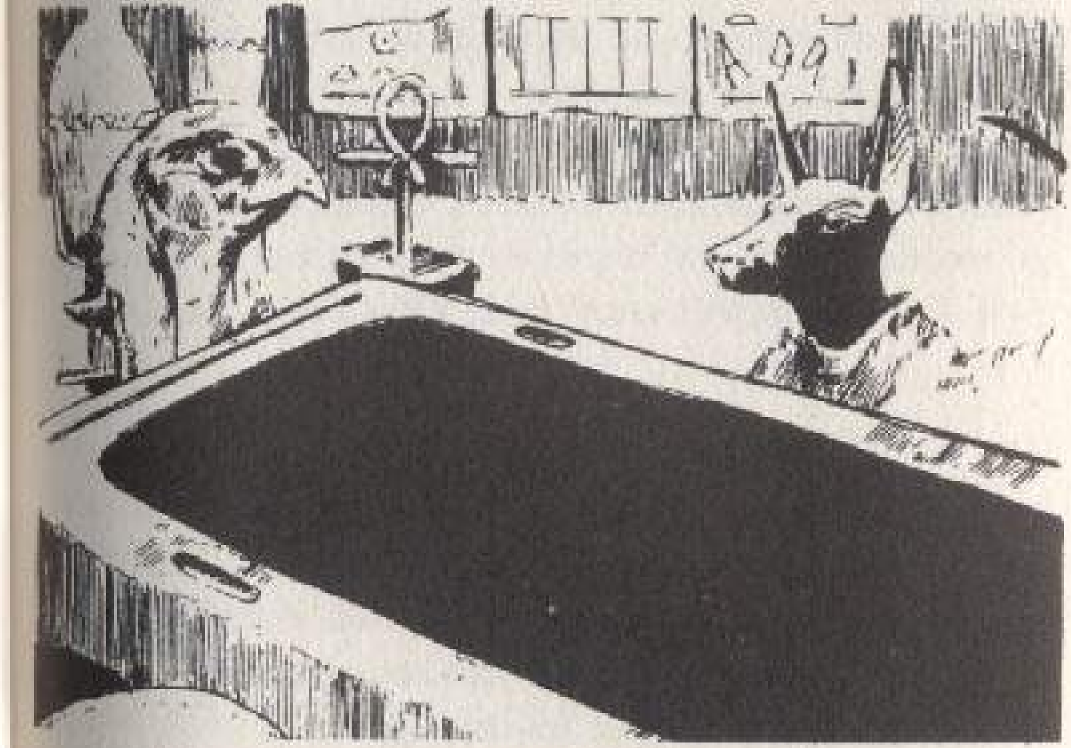
Con un ruggito rabbioso la donna si lancia su di te, scaraventandoti contro la porta. Confrontati con la sua Abilità (9); se ti vince, riesce a colpirti con il pugnale togliendoti 2 punti di Resistenza. Se a questo punto sei a 0, vai al **317**. Se invece fallisce, puoi tentare di strapparle di mano il pugnale. Vai al **176**. Oppure, se ti restano alcune pallottole, fai fuoco su di lei. In questo caso puoi sparare una o due volte, come preferisci, ricordando di mettere alla prova ogni volta la tua Abilità. Dopo aver tolto, dal Registro Personale, le pallottole usate e dopo aver calcolato il danno procurato, ricomincia dall'inizio questo paragrafo.

98

Riesci ad afferrarti al bordo del cornicione, a issare una gamba e a tirarti in salvo. Resti fermo un attimo per riprendere fiato, dopo questa prova che ti è costata 1 punto di Resistenza. Poi ricominci a strisciare lungo la parete della torre fino a raggiungere un'altra finestra. Vai al **55**.

99

Ti avvicini al sarcofago, il cui coperchio, che porta raffigurato il simbolo del dragone che si morde la coda, proprio quello della piccola piramide, è appoggiato sul pavimento.



⚁ ⚀

Ti fai più vicino per esaminare l'interno del sarcofago, ma non trovi alcuna traccia di un doppio fondo o di una botola, perciò non riesci proprio a capire come il misterioso figuro sia potuto scomparire.

Ora prosegui nelle indagini? Vai al **118**. O te ne vai prima di venir sorpreso dai sorveglianti del museo? Vai al **205**.

100

Il colpo parte trapassando il fragile corpo della creatura, che si disintegra in una nuvola di polvere rossa. Dopo esserti liberato di questo mostro, trovi una stretta fessura nella quale ti insinui a fatica, uscendo dalla caverna. Vai al **130**.

101

L'atterraggio è piuttosto violento tra sobbalzi, scintille e stridor di ruote. Ciò nonostante riesci a tenerti sulla pista, ma all'improvviso una fila di aeroplani ben allineati si staglia nel buio! Con una manovra disperata cerchi di frenare e di fermare i motori, al che l'aereo sbanda impantanandosi nell'erba umida; vieni sbalzato dal sedile, come un bambolotto. Purtroppo sbatti la testa e perdi conoscenza. Vai al **136**.

102

Indietreggi inorridito all'orribile scena che ti si presenta, e che ti costa 2 punti di Volontà. Il pilota giace riverso, per metà fuori del sedile, con il collo squarciato e con una pistola Luger ancora stretta tra le dita della mano destra. Che si sia ucciso?

La risposta non si fa attendere. Un sibilo acuto e malevolo ti costringe a girarti e, con la coda dell'occhio, scorgi un paio di enormi zampe, come quelle di un ragno, che si arrampicano sul sedile dell'aiuto pilota. Non resisti: i capelli ti si rizzano in testa, mentre gocce di sudore gelato ti scorrono lungo la schiena. Vai all'**86**.

103

Avvicini la lanterna all'affresco, riuscendo a intravedere due figure sotto uno strato di patina, sul lato sinistro della pittura. Gratti un po', portando via lo strato di pellicola scura che le nasconde e ti si presentano due divinità: un dio possente, dalla testa di maiale, e una dea, dalla testa di serpente, che stanno in piedi di fronte a Thot e ad Anubis.

Il dio dalla testa di porco indica con un lungo bastone nero un punto sul pavimento. Seguendo una traiettoria immaginaria dalla sua punta fino alla base della parete, trovi una lastra di pietra ben nascosta dalla sabbia e dalla polvere. La ripulisci e la esamini con attenzione: di certo al di sotto si trova una cavità, infatti a che può servire la leva di metallo che le sta accanto?

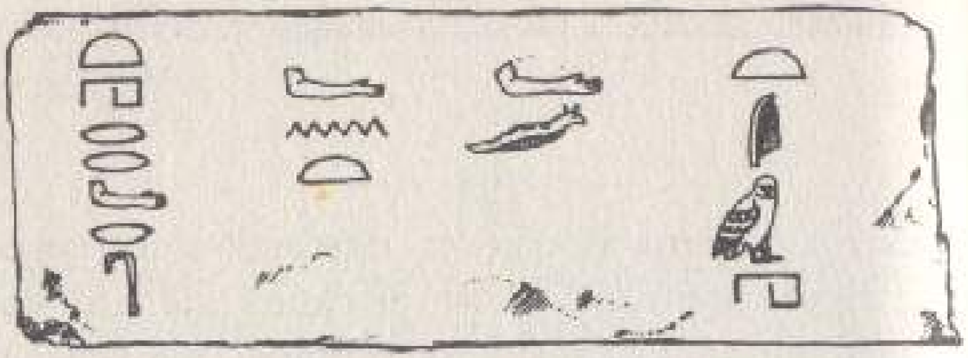
Tirerai la leva? Vai al **43**. O tornerai sui tuoi passi ad esplorare la Galleria Principale? Vai al **128**.

104

Apri la ribalta dello scrittoio e trovi alcune penne, un calamaio e un diario chiuso con un nastro di seta rossa. Sulla copertina c'è scritto, a caratteri dorati, *Scavi della Piramide di Kefu*. Sciogli in fretta il nastro e ti

⚅ ⚃

metti a scorrere le pagine del diario, che sono scritte per la maggior parte a macchina; solamente verso la fine la scrittura è manuale.



Oggi abbiamo superato la Galleria Principale, ma prima di entrare nella camera del re, Ausbach ha preteso che facessi allontanare tutti gli operai. Poi, insieme, siamo entrati nella camera, dove abbiamo trovato il sarcofago di Kefu posato su un grande blocco di basalto. Ausbach non è rimasto affatto colpito da questo ritrovamento, e ha preferito dedicare tutta la sua attenzione ad una statua del dio Horus che si erge addossata ad una parete della stanza . . .

Mentre stavo esaminando i geroglifici dipinti sul sarcofago di Kefu, un'improvvisa folata di aria calda per poco non mi spegneva la lanterna. Mi sono voltato e ho visto Ausbach infilarsi in un passaggio apertosi all'improvviso su una parete laterale. Subito mi sono lanciato al suo inseguimento, ritrovandomi in una camera praticamente identica alla prima, dove Ausbach, anche se al buio, stava esaminando un altro sarcofago. Da questa camera si apriva poi un passaggio verso le parti più profonde della piramide . . .

Continuerai a leggere gli appunti di sir Roderick? Vai al **62**. O tornerai ad esaminare il letto? Vai al **361**.

105

Le convulsioni della mummia riescono a strapparti lo stocco dalle mani. Sei disarmato! Quel cadavere ambulante sembra essersene accorto, poiché infatti sta barcollando verso di te. Intanto da lontano si sentono delle voci concitate, probabilmente quelle dei sorveglianti del museo che si sono svegliati. Cosa ti conviene fare, combattere disarmato? Vai all'**82**. Oppure ti conviene tentare di fuggire dalle sgrinfie della mummia, per cercare di abbandonare la sala? Vai al **48**.

106

Quando la polvere di cadavere le avvolge, le creature sembrano soffocare in una tosse convulsa. È come se un enorme sciame di api prendesse vita intorno agli spettri, trascinandoli a terra e sgretolandoli in una polvere grigia. Il resto di quell'orda s'arresta, così approfitti di quell'attimo di pausa per trascinare Harold Lathers oltre la soglia e richiudere violentemente la porta. Per fortuna la chiave è dalla tua parte. Riprendi fiato un momento, poi ti incammini lungo un corridoio semibuio, illuminato dalla luce di una serie di torce, che conduce all'orlo di un profondo pozzo. Vai al **47**.

107

Con uno scarto improvviso colpisci il gobbo, evitando il fendente della sua lama, che va a conficcarsi sul ripiano del tavolo. L'uomo ruggisce rabbioso sferrandoti un ceffone che ti toglie 1 punto di Resistenza.

Poi cerca di riprendersi l'arma conficcata nel legno, ma con un colpo ben assestato sulla testa tenti di tramortirlo. Metti alla prova la tua Abilità, se vinci, pro-

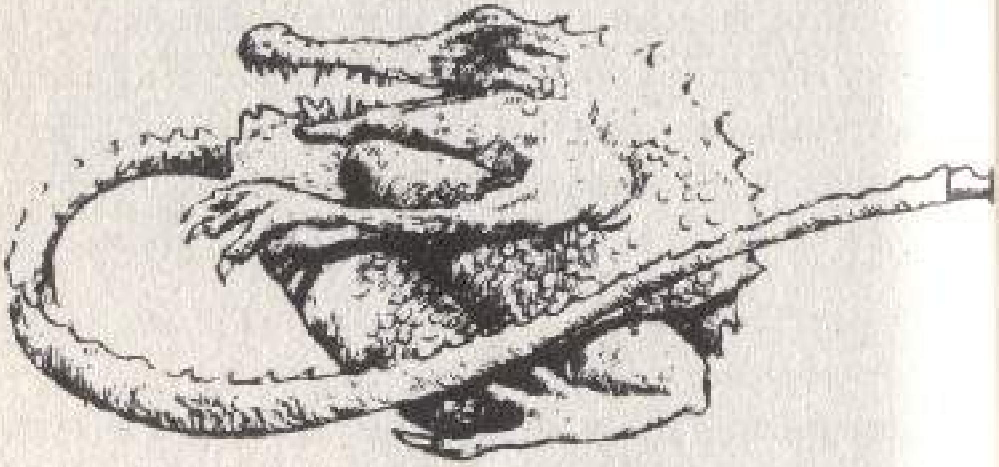
⚅ ⚀

vochi 2 punti di danno alla Resistenza dell'avversar (15). Altrimenti riesci soltanto a farlo arrabbiare d più. In ogni caso vai al **209**.

108

Mentre Ausbach continua la sua turpe magia, tu estr dalla tasca lo zufolo del dragone, lo porti alle labbra cominci a soffiare. Non si sente alcun suono, ma i vento tempestoso e travolgente viene sostituito ad u tratto da un innaturale soffio caldo. Ausbach è visibilmente sorpreso dalla nuova piega degli eventi. E mentre la luce disumana che gli brillava negli occhi scompare, egli si accascia al suolo, ponendo fine al suo incantesimo.

«Quale magia può domare la passione del vento divino?» grida. «Quale stregoneria hai suscitato in tuo aiuto, maledetto ficcanaso?»



Per tutta risposta, senti alle tue spalle il battito di possenti ali che annunciano la presenza di una creatur mostruosa. Eccola, attende il tuo comando. Continuerai a suonare? Vai all'**88**. O ti volgerai per impartire tuoi ordini alla bestia? Vai al **65**.

109

Non sei riuscito nemmeno a riprender fiato che già il fumo ti avvolge, soffocandoti tra le sue spire. Con gli occhi che ti lacrimano cerchi di raggiungere la porta, ma le gambe non ti reggono e crolli pesantemente al suolo. Pian piano il senso di soffocamento ti abbandona, mentre una greve sonnolenza ti intorpidisce il corpo, spingendo la mente verso l'oblio. Porti con te solo un ultimo ricordo, un'ombra scura che si china su te, la mostruosa faccia dello zombi del British Museum che ti sussurra con voce roca: «La tua avventura è finita. Finalmente son riuscito a liberarmi di te, maledetto ficcanaso!»

110

La coda dello scorpione scatta; un dolore lancinante alla schiena ti dice che sei stato punto e, mentre lo scorpione fugge dalla caverna, lasciandoti accasciato contro la parete rocciosa, senti il veleno che a poco a poco penetra in tutto il corpo. La sua azione continuerà a farsi sentire finché non riuscirai a trovare un rimedio. Nel frattempo segna, sul Registro Personale, che continuerai a perdere 1 punto di Resistenza tutte le volte che l'avventura proseguirà in un paragrafo di numero dispari.

Ti riprendi un po' e barcollando ti insinui attraverso la fessura. Vai al **130**.

111

Di fronte a te c'è una porta, che ha come stipiti due colonne con sopra scritto a lettere dorate: Sale Egizie. La oltrepassi e ti ritrovi in uno spazio semibuio, dove si intravedono alcune statue e delle strane figure mitologiche.

Colui che stavi inseguendo deve essere vicino, infatti dei movimenti furtivi attirano la tua attenzione; avanzi cautamente attraverso una piccola galleria, tra vetrinette di reliquie egizie, sarcofaghi e mummie, finché non vedi il ladro che sta armeggiando davanti ad una grande vetrina aperta, in cui si trova un sarcofago mortuario.

Riuscirai a coglierlo di sorpresa avanzando in punta di piedi? Metti alla prova la tua Abilità: se ci riesci vai al **64**, altrimenti, vai al **127**.

112

Mentre stai togliendo l'estintore dal supporto, senti la voce gracchiante della creatura che grida «Sottomettiti!»

Senza perdere la calma togli la sicura dell'estintore, inondando il mostro di una nube di gelido ossido di carbonio. Che effetto produrrà quest'arma improvvisata? Gioca un dado e regolati secondo le seguenti istruzioni:

1-2 = **149**
3 = **195**
4-6 = **170**

113

La tua mente è in potere dello spirito dell'albero. Ormai privo di volontà avanzi nel cerchio di pietre, dove il tuo corpo si consuma in una fiammata incandescente. Non sei più che un'anima sottomessa agli spregevoli obiettivi del barone Ausbach. Questa è la fine della tua avventura.

114

Continui a soffiare e a soffiare nello zufolo, mentre il demonio indietreggia fino a scomparire, come riassorbito, nel quadro sopra il caminetto, che splende sulla parete di una sinistra luce rossa. Un'improvvisa e violenta folata di aria calda alle tue spalle ti scaraventa a terra, e mentre tenti di rimetterti in piedi ti accorgi che il quadro è completamente annerito; tutt'intorno un freddo silenzio. Hai perso 1 punto di Volontà.

Scosso da questa esperienza, rimetti in tasca lo zufolo ed esci dalla stanza. Andrai ad aprire la doppia porta sul ballatoio? Vai al **325**. O darai un'occhiata al corridoio nella parte nord? Vai al **245**.

115

Il rumore di una chiave, che armeggia nella serratura, ti risveglia. Subito dopo entra nella cella un sergente di polizia. «Ecco qua, ti ho portato il tè e un giornale. La tua fuga è finita in prima pagina!»

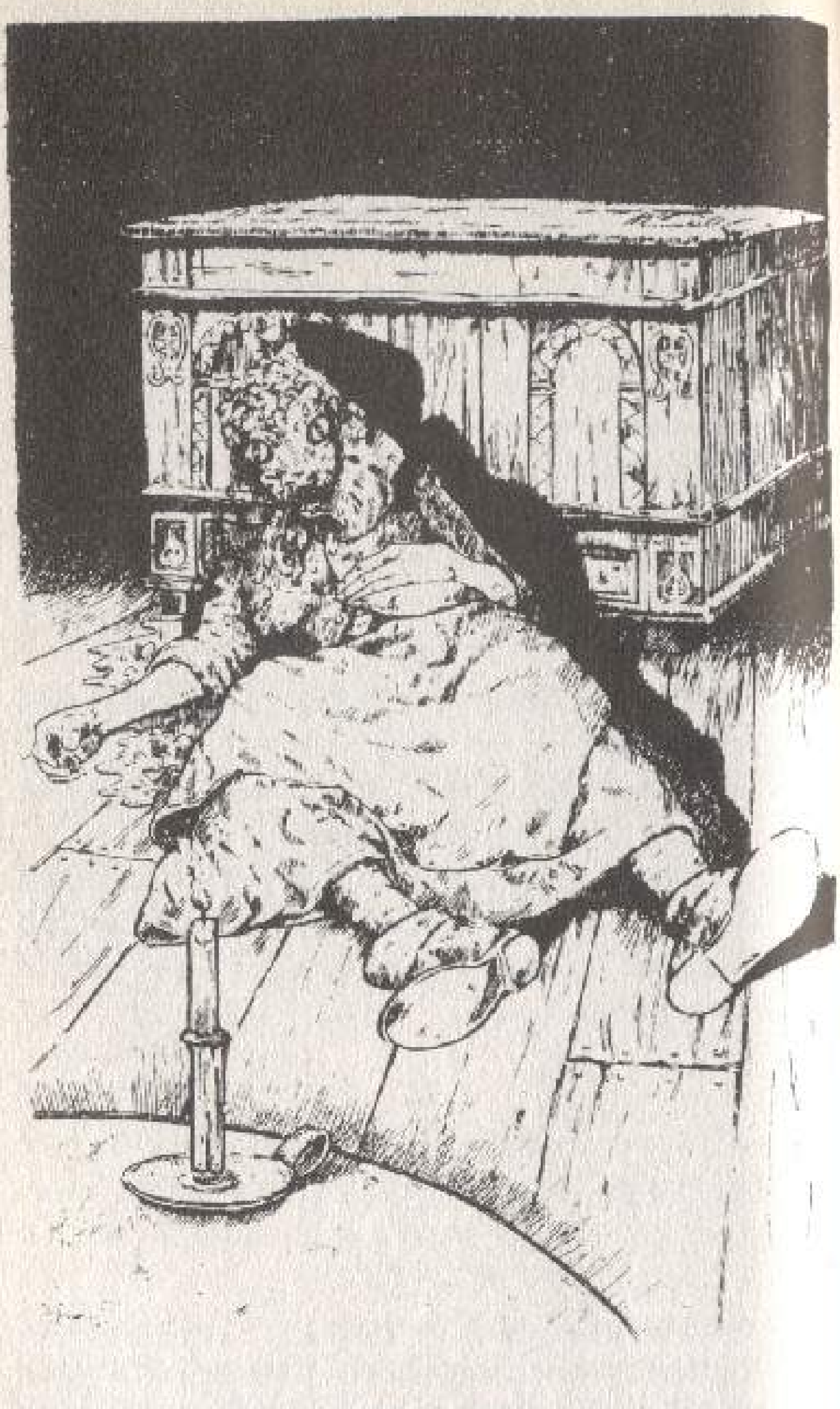
Strappi dalle mani del sergente il giornale, i cui titoli riportano: «Violato il British Museum! Qualcuno aiuta la polizia nelle indagini. Pesanti accuse». Sospiri: la tua avventura è finita.

116

Al tuo bussare piuttosto deciso risponde una voce seccata: «Avanti! Avanti! Non è chiuso». Vai al **296**.

117 *(fig. 7)*

La governante, colpita in pieno, cade all'indietro contro il grande baule, scivolando pian piano a terra come un fantoccio, con ancora stretto in mano il pu-



(fig. 7) Si tratta di un uomo serpente

gnale e con quel suo sorriso sempre stampato sulle labbra.

Non sei affatto contento di quel che hai fatto, ma quando ti avvicini per osservare meglio la tua vittima, ti accorgi che un umore verdastro e male odorante cola lungo qualcosa di orrendo. Il macabro segreto di questo essere ti si rivela: si tratta di un uomo serpente. Dalle sue fauci irte di denti penzola una lingua biforcuta, e due occhi gialli privi di vita ti fissano accusatori. Devi far ricorso alla tua Intelligenza. Se fallisci perdi 1 punto di Volontà.

Dopo essere riuscito a vincere la nausea, ti alzi ed esci dalla cabina del barone. Se prima stavi osservando il serpente di vetro, puoi portarlo con te. Segnalo alla voce «Equipaggiamento» sul Registro Personale. Vai al **338**.

118

Che il sarcofago sia vuoto è un fatto, ma il fondo luccica stranamente. Infatti toccando con l'arma ti accorgi che è molle come un foglio di gomma.

Devi mettere alla prova, sulla Tavola di Combattimento, la tua Forza contro quella della membrana (5). Se hai successo vai al **133**. Se fallisci, vai al **190**.

119

Armeggi abilmente intorno alla serratura piuttosto arrugginita, finché questa cede premiando i tuoi sforzi. Con un cigolio di cardini la porta si apre su un passaggio buio che sembra seguire l'asse nord-sud della casa. Avanzi, dopo aver acceso la torcia e ti trovi tra due porte chiuse.

⚀ ⚄

Aprirai quella sulla parete est? Vai al **138.** O quella sulla parete ovest? Vai al **151.** O preferisci inoltrarti lungo il corridoio? Vai al **172.**

120

L'ampio passaggio scende verso un punto da cui proviene un bagliore giallastro. Che tu abbia finalmente trovato Ausbach? Proteggendo con il palmo della mano il fascio di luce della lanterna, prosegui lungo il passaggio in punta di piedi. Vai al **313.**

121

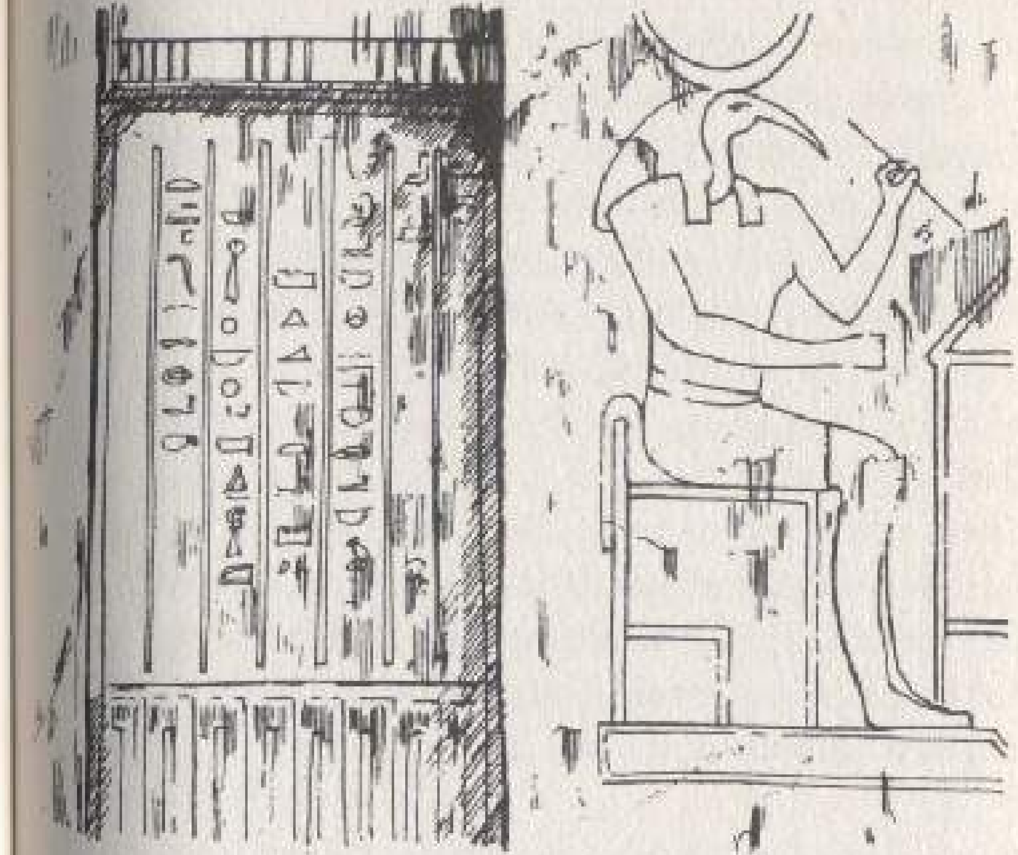
Vedendoti esitare, la creatura ti balza addosso.
«Ora morrai!» grida. Devi difenderti dalla sua Abilità (8). Se vince, vai al **259.**
Se fallisce, allora punti prontamente la pistola e spari una, due, tre volte, come preferisci, ricordando però di mettere ogni volta alla prova la tua Abilità. Segna il valore del danno che hai provocato e togli le pallottole sparate dal Registro Personale. Qualunque sia il risultato, vai al **339.**

122

Prima che il fumo ti soffochi, riesci a raggiungere la porta e a buttarti fuori. Ti accasci a terra ansimando, con gli occhi e la pelle che ti bruciano tremendamente. Sei ancora lì a quattro zampe che cerchi di riprendere fiato, quando uno scalpiccio di passi che si avvicinano ti costringe ad andartene alla svelta. Raggiunta, come ubriaco, la tua cabina, ti butti sul letto semisvenuto. Anche se sei riuscito a sopravvivere all'avvelenamento da gas, hai perso tuttavia 4 punti di Resistenza. Vai al **338.**

123

Il proiettile colpisce in pieno il dio, conficcandosi profondamente nell'intonaco. Contemporaneamente le luci si dissolvono, lasciandoti nella più completa oscurità, anche perché non riesci più a trovare la lanterna.



L'affresco, rovinato dal colpo, è ancora lì sulla parete, ma il dio è scomparso. Non ti resta che oltrepassare la porta dorata. Vai al **160.**

124

Mentre tu e Harold arretrate verso la porta, una folla di spettri vi assale. Gioca quattro dadi e segna, sul Registro Personale, il loro totale, che rappresenta la Resistenza complessiva degli spettri. Pertanto, se vuoi sterminarli tutti, devi ridurre questo numero a 0.

Coraggiosamente ti butti con la spada roteante tra loro troncando teste, gambe e braccia, cercando di dimostrare la tua Forza. Se ce la fai provochi agli spettri un danno del valore di due dadi. Altrimenti il danno inflitto ha il valore di un solo dado. Se la Resistenza degli spettri si riduce a 0, vai all'**83**.

Se invece sopravvivono riescono a circondarti, costringendoti a lottare contro la loro Abilità (9); se vincono, riescono a morsi e a unghiate a toglierti 3 punti di Resistenza. Se questa si riduce a 0, vai al **63**.

Ora torna indietro e ripeti dall'inizio questo paragrafo. La battaglia continua in questo modo fino a che tu o gli spettri non ne uscite vincitori.

125

Corri in avanti per poi lanciarti contro Ausbach. Ma, mentre salti, egli si accorge di te e si volta di scatto. Metti alla prova la tua Abilità. Se vinci, vai al **260**. Se perdi, vai al **360**.

126

Prendi dalla tasca la bacchetta che ti è stata data tempo addietro dal guerriero, mentre Ausbach continua con il suo orribile incantesimo. Riuscirai a confondere con quel bastoncino le arti malefiche del mago? Scagli l'oggetto delle tue speranze e subito il vento cessa, lasciando al suo posto un'incredibile calma, disturbata solo dai motori del dirigibile. Ausbach è visibilmente turbato; perso ogni vigore, se ne sta con le spalle ricurve e gli occhi privi di quella luce selvaggia che li animava poc'anzi.

«Quale incantesimo ha potuto spegnere la passione del vento divino?» grida. «Quale diabolica magia hai suscitato perché ti soccorra, pazzo curioso?»

Per tutta risposta, le nubi al di là della nave aerea si squarciano per poter lasciar apparire la caccia selvaggia.

«Al galoppo! Al galoppo!» è il grido forsennato del gruppo di cacciatori dalle braccia ossute, armati di picche, che assieme ai loro veltri cadaverici circondano Ausbach.

«Come!» sghignazza questi. «Hai evocato i cacciatori di anime contro di me? Cosa dovrebbero prendermi, se non ho più un'anima da farmi strappare?»

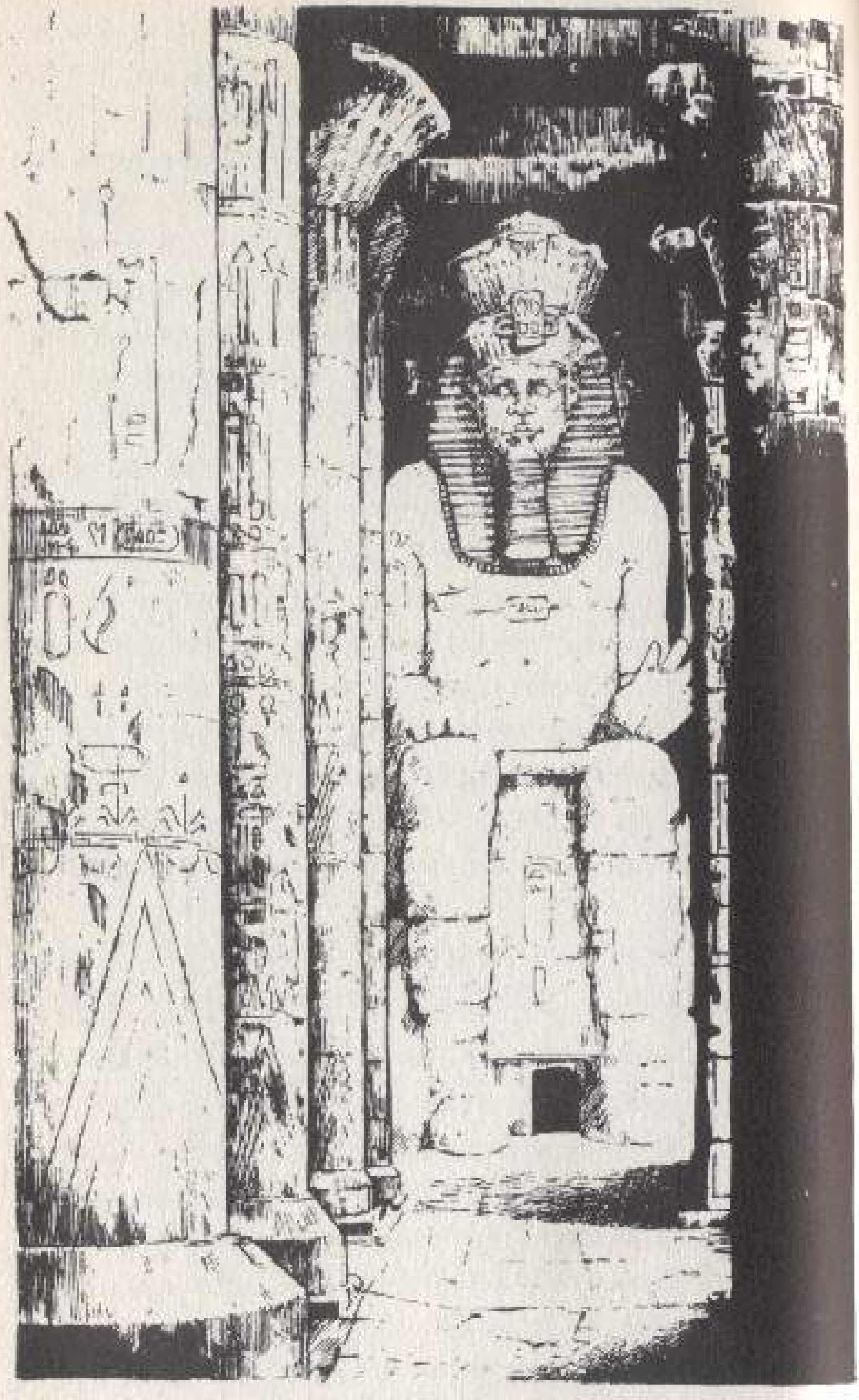
Il guerriero volge lentamente gli occhi verso di te. «È vero, non possiamo portar via questo essere, tuttavia l'anima è il prezzo che noi esigiamo per esserti venuti in aiuto. Tu ci hai chiamati, tu pagherai!»

Poi si gira, gridando al suo seguito «Addosso!» Pronti al comando del loro capo, i guerrieri si slanciano su di te, seguiti dai loro cani, trafiggendoti con una picca in pieno petto.

«Unisciti a noi», ti grida uno dei cacciatori, mentre il gelo della morte si insinua nelle tue membra. L'avventura è finita.

127

Stringi con forza l'arma e avanzi deciso verso l'uomo che, mormorando in una lingua sconosciuta, sembra tutto preso da qualche misterioso rituale. Gli sei ormai vicino, con l'arma pronta ad abbattersi su di lui, quando l'improvviso scricchiolio del pavimento di legno mette in allarme il ladro che si butta verso il sarcofago. Ti sei scoperto. Vai al **310**.



(fig. 8) Tra i piedi della statua c'è un passaggio

128 *(fig. 8)*

Il passaggio continua a salire regolarmente fino a sfociare nella Galleria Principale, dove puoi ammirare le imponenti colonne che la sostengono ed i vivaci dipinti con scene tratte dalla vita di Kefu. Schiacciato da tanta grandezza, avanzi tenendoti il più possibile nel mezzo, inseguito, nella semioscurità, dalla tua stessa ombra. Giunto alla fine della Galleria ti si para dinnanzi, come sorta dalle ombre, una colossale statua. Una delle sue mani è alzata con il palmo verso di te, quasi in un gesto di ammonimento. Tra i suoi piedi si apre un arco che introduce alla Stanza del Re.

Attraverserai l'arco? Vai all'**81**. Ti fermerai ad esaminare i dipinti che ornano le gambe della statua? Vai al **67**. O tornerai indietro ad esplorare la Via dei Morti? Vai al **146**.

129

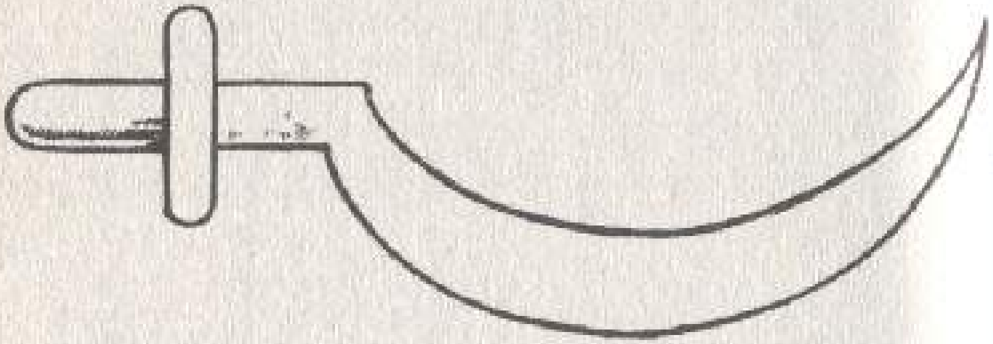
Il fascio di luce della torcia illumina debolmente una camera nella quale, contro la parete nord, sta appoggiato un letto a baldacchino, drappeggiato con cortine di pesante velluto. Di fronte vi è un caminetto, sopra il quale è appeso un pesante quadro ad olio, raffigurante un gentiluomo del diciassettesimo secolo dall'aria pensierosa. Delle due finestre che si trovano nella camera, quella che si apre sulla parete est è vicina ad uno scrittoio di mogano.

Aprirai questo mobiletto? Vai al **104**. Oppure guarderai dietro le cortine del letto? Vai all'**80**. Oppure lascerai la stanza per cercare di aprire la doppia porta sul ballatoio? Vai al **325**. O darai un'occhiata alla zona nord del corridoio? Vai al **245**.

⚃ ⚃

130

Ti trovi in quella che deve essere stata la camera del tesoro di Kefu. Casse decorate, gemme, gioielli, piatti d'oro e coppe giacciono in disordine sul pavimento, mentre un posto distinto è stato riservato ad una strana specie di falce, una spada kafira, e ad un bizzarro copricapo fatto di pelle di coccodrillo. Essi troneggiano sopra un cubo davanti al busto di un vecchio egizio. Che sia Kefu?



Vuoi esaminare il copricapo di coccodrillo? Vai al 41. Oppure la spada kafira? Vai al **17**. O preferisci ignorare questi oggetti per inoltrarti lungo il corridoio che si apre sulla parete in fondo? Vai al **30**.

131

Quando ti svegli, ti trovi di fronte ad un agente di polizia dall'aria perplessa che si sta grattando la testa. «Temo siate in arresto, signore» dice, «sembra che stanotte abbiate avuto un po' troppo da fare».
Sospiri. Chi mai potrebbe credere alla tua storia? L'avventura è finita.

132

Sotto i colpi violenti che il cane ti infligge, il cranio ti si spezza e perdi conoscenza. La bestia mezzo uomo e mezzo cane si china con un ululato di trionfo su di te, per trascinarti immediatamente nella sua tana. L'avventura è finita.

133

A poco a poco l'arma penetra nella membrana, lasciando intuire che esiste uno spazio al di là della base del sarcofago. All'improvviso la membrana sparisce come liquefatta, e il braccio ti viene risucchiato nel vuoto: senti una dolorosa sensazione di formicolio, come se mille aghi lo stessero pungendo. Devi mettere alla prova la tua Intelligenza. Se vinci, vai al **154**. Se perdi, vai al **178**.

134

Con un grido disperato perdi la presa precipitando nella foresta sottostante, dove i brandelli del tuo corpo, impigliati tra i rami, offrono un lugubre banchetto ai corvi. Alla fine del pasto le tue ossa scarnificate si perdono nell'oscurità del sottobosco.

135

Sembra proprio che il cadavere ti voglia intrappolare, infatti avanza tra ansimi e sbuffi tastando ed agitando le braccia bendate; purtroppo mettendo un piede sopra un ammasso di cocci di vetro, attiri il mostro nella tua direzione. Quello si ferma, rizza la testa in ascolto e si volta per fronteggiarti.

⚀ ⚅

L'aspetti a pie' fermo, riuscendo ad evitare un primo maldestro tentativo di annientarti; poi, buttandoti di lato, ti metti in guardia con il tuo bastone da montagna. Riuscirai ad assestare un colpo decisivo sulla testa di questo essere? Metti alla prova la tua Abilità. Se vinci, vai al **57**. Se invece fallisci la mummia risponderà all'attacco, perciò dovrai misurarti contro la sua Abilità (6). Se ti vince, vai al **280**. Se perde, vuoi combattere ancora? Vai al **74**. O vuoi tentare di sfuggirle ed andartene dal museo? Vai al **48**.

136

Sei risvegliato con un brusco scossone da un poliziotto tedesco che urla qualcosa nella sua lingua; alla tua risposta, in inglese, ti afferra per una spalla e ti trascina fuori dell'abitacolo.

«Ci sarà molto da spiegare» ti dice nel suo forte accento. Un gemito sfugge dalle tue labbra: chi mai vorrà credere alla tua storia in un'epoca scettica e razionale come questa? L'avventura dunque finisce nelle mani della polizia tedesca.

137

Hai perso 2 punti di Volontà. La terribile cantilena di quelle facce continua inesorabile, intorpidendoti e togliendoti forza alle ossa. Mentre le teste stanno cantando per strapparti l'anima dal corpo, nella tua mente si susseguono delle immagini paurose: vedi Ausbach insieme ai suoi seguaci mentre buttano alcune persone dentro al cerchio. Il tuo respiro diviene sempre più affannato, ti avvicini lentamente all'agonia; ma tu sai, sai dentro di te che devi, che puoi reagire ancora: non vuoi morire nel Pozzo delle Anime.

Devi confrontare la tua Intelligenza contro quella dello spirito dell'albero (7). Se vinci, vai al **159**. Se fallisci, vai al **93**.

138

Non appena entri in questa stanza, la torcia illumina le sagome di mobili e suppellettili coperti da polverosi lenzuoli bianchi. Ma, mentre la attraversi per raggiungere una porta che si apre sulla parete a nord, noti una poltrona non ricoperta su cui giace un quotidiano di otto giorni prima, aperto ad una pagina in cui è stato vistosamente evidenziato un articolo: "Inspiegabile disastro nel Galles." Tutto ciò che riguarda il tuo coinvolgimento in questo affare, e persino il tuo indirizzo, è stato sottolineato!

Andrai ad aprire la porta sulla parete a nord? Vai al **333**. O tornerai nel corridoio, per aprire la porta ad ovest? Vai al **151**. O vai verso la parte nord del corridoio? Vai al **172**.

139

Mentre armeggi delicatamente con la serratura, facendo scattare ad uno ad uno gli ingranaggi, senti uno strano «clic»: un pannello segreto, vicino alla serratura, scivola indietro facendo comparire un rubinetto d'ottone da cui fuoriesce un getto di fumo purpureo, proprio in direzione della tua faccia! Fulmineo lasci cadere il grimaldello (cancellalo dal Registro Personale) e ti butti a terra fuori portata del getto di fumo. Gioca di Abilità; se vinci, vai al **122**. Se fallisci, vai al **109**.

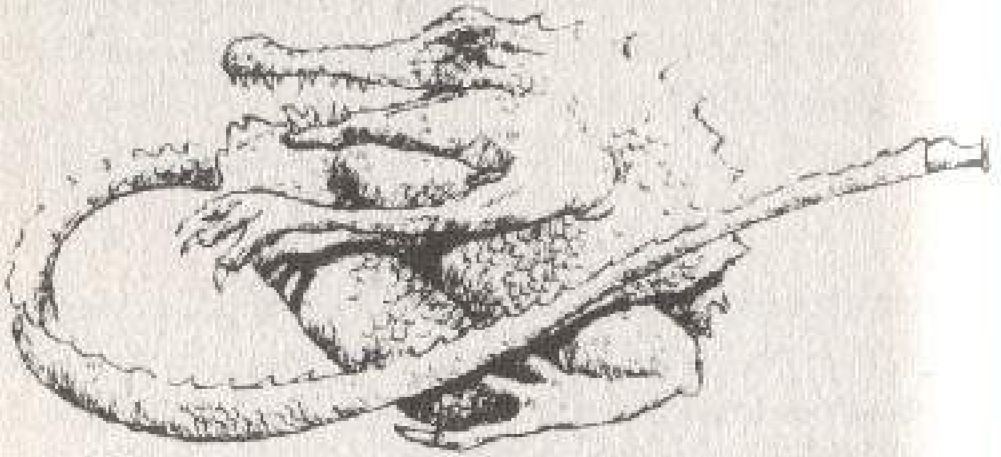
⚅ ⚅

140

Ausbach non si è ancora accorto della tua presenza cosicché ne approfitti per concentrare contro di lui tutti i tuoi pensieri: convogliati attraverso il copricapo si trasformano in un colpo mentale alla sua nuca. Per sopraffare il barone, devi dimostrare, utilizzando la Tavola di Combattimento, che la tua Intelligenza è più forte della sua (9). Se ci riesci, vai al **214**. Se fallisci, vai al **272**.

141

Ti togli lo zufolo dalla bocca e gridi: «Ti ordino di distruggere il mio nemico!» Come tutta risposta, un improvviso boato infrange i vetri della finestra ad est, da dove una violenta folata di gas mefitico invade la stanza e scompiglia il mobilio facendo a pezzi il mostro. Le cortine del letto si incendiano, avvolgendo nelle fiamme anche te, che nel tentativo di liberarti dalle lingue di fuoco ti scagli fuori della finestra precipitando incontro alla morte. Questa è la fine della tua avventura.



142

Lotti per liberarti dalla presa dello scorpione, ma invano. L'aculeo della sua coda scatta pungendoti in pieno petto; poi lo scorpione si volta e si perde nel buio. In preda ad un terribile dolore, ti rendi conto che ti è stato iniettato un potente veleno. Annota sul Registro Personale che il veleno continuerà a produrre il suo effetto togliendoti 1 punto di Resistenza ogni volta che agirai in un paragrafo di numero dispari, finché non ti si offrirà un qualche rimedio.

Un po' incerto sulle gambe cerchi di uscire dalla caverna, ed avendo trovato uno stretto passaggio riesci arrancando a strisciare fuori. Vai al **130**.

143

Troppo lento! Il gobbo elude facilmente la botta che gli volevi assestare sulla testa e cerca di vibrarti un colpo d'ascia alla spalla! Lotta contro la sua Abilità (6). Se vinci tu, vai al **107**. Se vince lui, ti fa perdere 3 punti di Resistenza, e nel caso questa si riduca a 0 devi andare al **3**. Nel caso tu sopravviva al colpo, devi tentare un'altra mossa, vai al **247**.

144

Sei troppo lento. Il colpo ti prende in pieno petto, mandandoti a gambe all'aria lungo la passerella. Hai perso 3 punti di Resistenza. Il tuo corpo è completamente intorpidito, senti ancora solo lo sbattere furioso del vento. Ausbach ti è accanto, con l'orrenda faccia protesa verso di te.

«Ora, schiavo, la tua vita è un giocattolo nelle mie mani!» Perdi dolcemente conoscenza, scivolando in un piacevole oblio. Vai al **25**.

145

Devi misurare, sulla Tavola di Combattimento, la tua Abilità nell'aprire con il grimaldello la serratura (8). Se ce la fai, vai al **296**. Se fallisci, vai al **171**.

146

La Via dei Morti conduce giù nella profondità della piramide, fino ad una camera incompiuta, ricavata da un terrazzamento nella roccia. Fai luce con la lanterna e ti accorgi che solamente una parete è stata levigata e dipinta. L'affresco mostra Anubis, dio dei morti, sostenuto da Thot, dio con la testa di ibis, nell'atto di giudicare le anime degli uomini. Alcuni sono fatti salire su una nave luminosa, mentre altri sono precipitati nell'oscurità alla sinistra dell'affresco.

Se hai la lanterna del buio, vai al **103**. Altrimenti, devi usare l'Intelligenza. Se fallisci, non troverai nient'altro che ti possa interessare in questa stanza, pertanto tornerai sui tuoi passi fino alla camera dei geroglifici, da dove ti avventurerai attraverso la Galleria Principale. Vai al **128**. Se invece la tua Intelligenza vince, vai al **103**.

147

L'affondo è mal diretto, cosicché lo stocco a malapena attraversa le bende della creatura imbalsamata, che per un attimo vacilla per poi buttarsi con le braccia protese contro di te.

Confronta sulla Tavola di Combattimento l'Abilità della mummia (6) contro la tua. Se questa ti è superiore, vai al **280**. Altrimenti devi decidere: se vuoi continuare a combattere, vai al **26**; se preferisci tentare di scappare, vai all'**82**.

148

Tirandoti dietro Harold, afferri in gran fretta una pesante spada impolverata appesa sulla parete. Segnala sul Registro Personale con il nome di Grande Spada 2D/-. Il che vuol dire che ogni volta che la vorrai usare, dovrai mettere alla prova la tua Abilità: in caso di vittoria, infliggerai un danno del valore di due dadi alla Resistenza degli avversari. Vai al **124**.

149

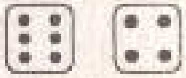
«Vedi» ti dileggia la creatura, «non puoi farmi nulla. Ora preparati a morire!»

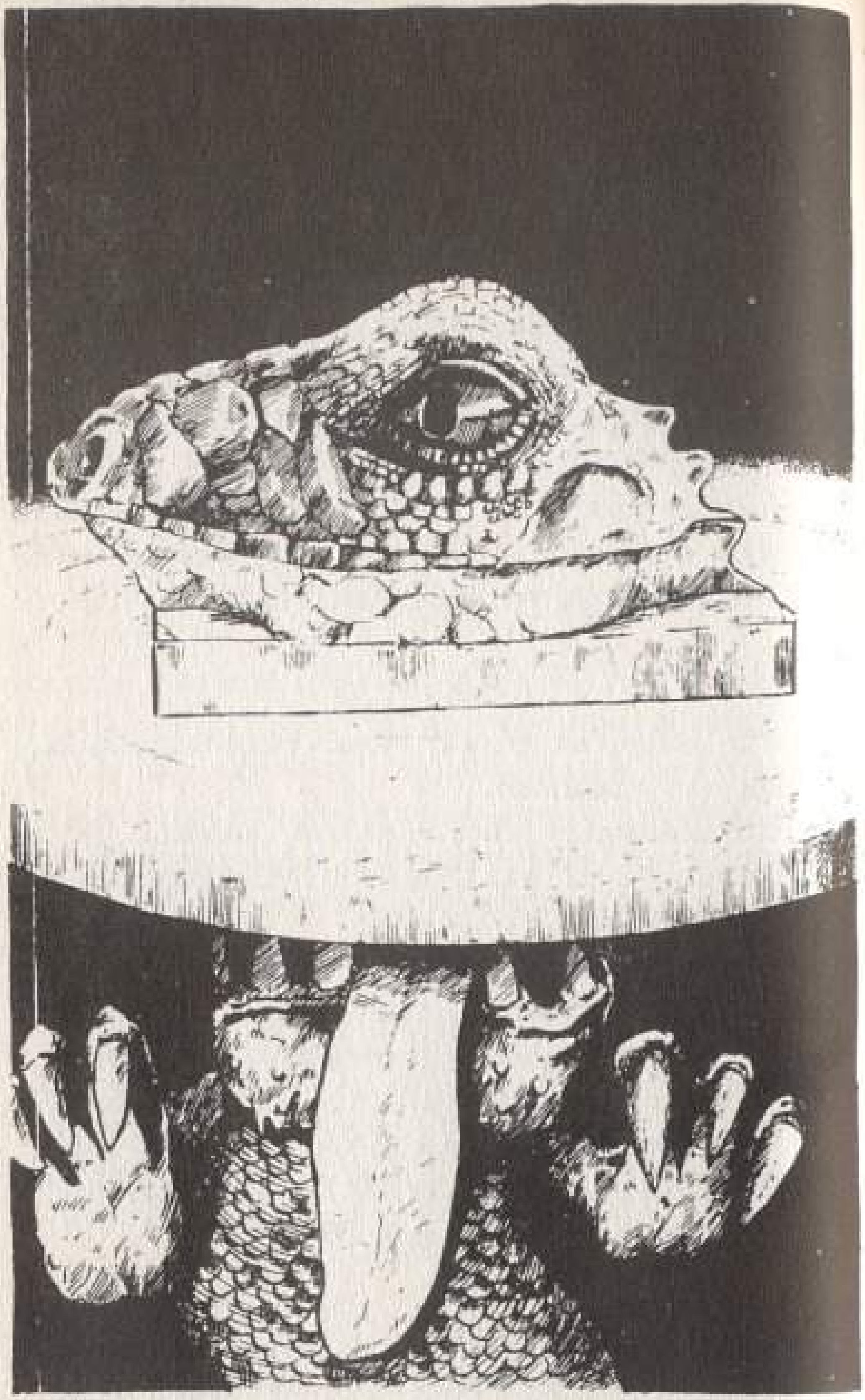
L'insetto assassino si acquatta pronto a scattare. Devi difenderti contro la sua Abilità (8). Se ti vince, vai al **259**.

Se fallisce, tu riesci a scansare l'attacco della bestia e a puntarle contro la pistola, con la quale puoi tirare uno, due o tre colpi, come preferisci, ricordandoti di mettere ogni volta alla prova la tua Abilità. Poi segna il valore totale del danno provocato e cancella il numero delle pallottole sparate dal Registro Personale. Qualunque sia il risultato, vai al **339**.

150

Thot depone lo stilo e con la mano alzata in gesto di saluto esce dall'affresco.





(fig. 9) C'è una strana scatola di bronzo

«Non aver paura, mortale» ti dice con voce soave. «Non voglio farti alcun male. La creatura che stai cercando è appena passata agli inferi, dove presto evocherà Het dalla Grande Oscurità. Non è in mio potere interferire direttamente in tali eventi, ma posso aiutarti indirettamente».

Se sei stato punto dallo scorpione o infettato dalla Mano di Gloria, vai al **187**. Altrimenti puoi fare delle domande a Thot. Lo interrogherai a proposito della piramide? Vai al **213**. O gli chiederai come sia possibile distruggere Ausbach? Vai al **226**.

151 *(fig. 9)*

Il buio in questa stanza è quasi tangibile, tanto è fitto. Fai ruotare intorno il fascio di luce della torcia e non vedi altro che pareti, tende e decorazioni tutte uniformemente dipinte di nero. Nel mezzo della stanza è disegnato un cerchio rosso, al centro del quale troneggia un tavolo di marmo verde, sostenuto da tre dragoni spaventosi, ritti su se stessi e con le bocche spalancate a formare un tripode. Sul tavolo c'è una scatola di bronzo. Desideri esaminarla? Vai al **198**. O preferisci tornare nel corridoio? Qui se vuoi andare verso la parte nord, vai al **172**. Mentre se vuoi aprire la porta della parete est, vai al **138**.

152

Ti guardi attorno disperato e ti accorgi che il quadro sopra il caminetto splende di una luce rosso sangue. Potrebbe essere quella l'origine, o la via, attraverso la quale il demonio è entrato nella stanza. Perciò riuscendo a distruggere il quadro, forse potresti distrug-

⚅ ⚀

gere anche quell'orrore. Se ti restano alcune pallottole, vuoi provare a sparare sul dipinto? Vai al **174**. Oppure tenti di attraversare la stanza per tirarlo giù e farlo a pezzi? Vai al **194**.

153

Con un'agile mossa eviti la creatura precipitandoti verso il tripode, su cui giace un vaso di terracotta con un coperchio a forma di testa di cane. Lo afferri, getti via il coperchio e tiri fuori la replica esatta di un cuore umano in creta. Ma mentre lo osservi il cane ti si butta addosso, mandandoti a sbattere contro il tripode e facendo cadere il cuore a terra. Ormai sei disteso sotto la belva che si prepara a sbranarti, quando all'improvviso dal petto della creatura, proprio dal posto dove avrebbe dovuto esserci il cuore, escono zaffate di fumo. La bestia rotola via da te stringendosi penosamente il petto, si contorce ancora qualche attimo con le bave alla bocca, poi cade morta. Durante la lotta hai perso 1 punto di Resistenza, ma non appena ti sei ripreso un po', ti avvii decisamente verso il Guardiano. Vai al **77**.

154

Con un lamento strappi il braccio dalla membrana gommosa. Lo osservi esterrefatto: la giacca è come bruciacchiata e puzza di muffa e rancido, la pelle del braccio è raggrinzita e si squama, come quella di un cadavere: infine, l'arma di cui ti sei servito presenta delle macchie come di ruggine. Forse il tuo braccio è passato attraverso il tempo o attraverso qualche altra dimensione, questo non lo sai, quel che è certo è che questa esperienza ti è costata 1 punto di Volontà. L'improvviso suono di un campanello d'allarme ti avverte che non c'è tempo da perdere: devi andartene dal museo. Vai al **205**.

155

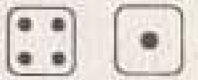
Con il grimaldello forzi delicatamente la serratura, finché con un ultimo scatto essa cede. Ma non fai in tempo ad aprire il baule neppure a metà, che subito vieni investito da uno spruzzo di grigio fumo gassoso che invade la cabina. Balzi subito all'indietro, ma hai già perso 1 punto di Resistenza.

A poco a poco il fumo si disperde, lasciandoti intravedere il repellente contenuto del baule. Si tratta dello stampo di una figura umana seduta, fatta di terra compatta, nera e dall'odore repellente. Un liquame verdastro cola lungo la sua superficie, mentre delle cosine biancastre si contorcono alla luce del giorno. Il baule è una tomba portatile! Il barone Ausbach dunque è un eccentrico che ama il macabro, oppure un demone corrotto!

Il tuo orrendo fantasticare viene interrotto da un improvviso scricchiolio del pavimento, e contemporaneamente un braccio ti afferra per il collo mentre il luccichìo di un pugnale brilla sopra di te. Metti alla prova la tua Abilità. Se hai successo, vai all'**8**. Se perdi, vai al **15**.

156

Stai ben attento a nascondere sotto il mantello le armi mentre te ne vai verso casa, perché le strade intorno al museo sono pattugliate da auto della polizia e da



agenti che corrono da tutte le parti. Durante il cammino ripensi ai fatti inspiegabili della notte. Solo una cosa è certa: è giunto il momento di unire alla tua temerarietà la scienza e la saggezza del tuo caro amico, scienziato ed esploratore, Charles Petrie-Smith. Vai al **175**.

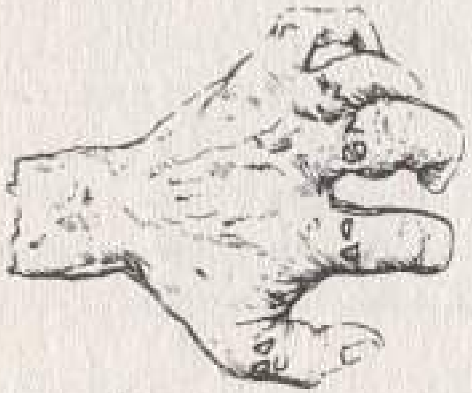
157

Dietro una porta cigolante si apre una specie di piccolo laboratorio dimenticato, pieno zeppo di vasetti di vetro, provette, alambicchi che giacciono in disordine su uno scrittoio. In un angolo vi è uno scheletro, mentre sulla parete una serie di scansie impolverate sopportano il peso di un gran numero di antichi tomi. Tuttavia la tua attenzione è attratta da alcune casse di legno che sembrano essere state messe lì molto di recente. Nella cassa più in alto vi è un oggetto assai strano: una luccicante lanterna di ottone che porta sul davanti una protuberanza a forma di cono.

Prenderai quest'oggetto per esaminarlo più da vicino? Vai al **193**. O preferisci proseguire giù per le scale a chiocciola? Vai al **211**.

158

Rabbrividendo per l'orrore balzi all'indietro. Hai perso 1 punto di Volontà. Sulle dita contorte di quella mano rattrappita e rugosa sono tatuati dei simboli rossi. Ma il tuo stupore non finisce qui, perché all'improvviso essa salta giù dal tavolo per rincorrerti. Vuoi scappare attraverso la porta? Vai al **120**. O vuoi tentare di schiacciare sotto i piedi quest'orrore? Metti alla prova la tua Abilità. Se vinci, vai al **217**. Se fallisci, vai al **240**.



159

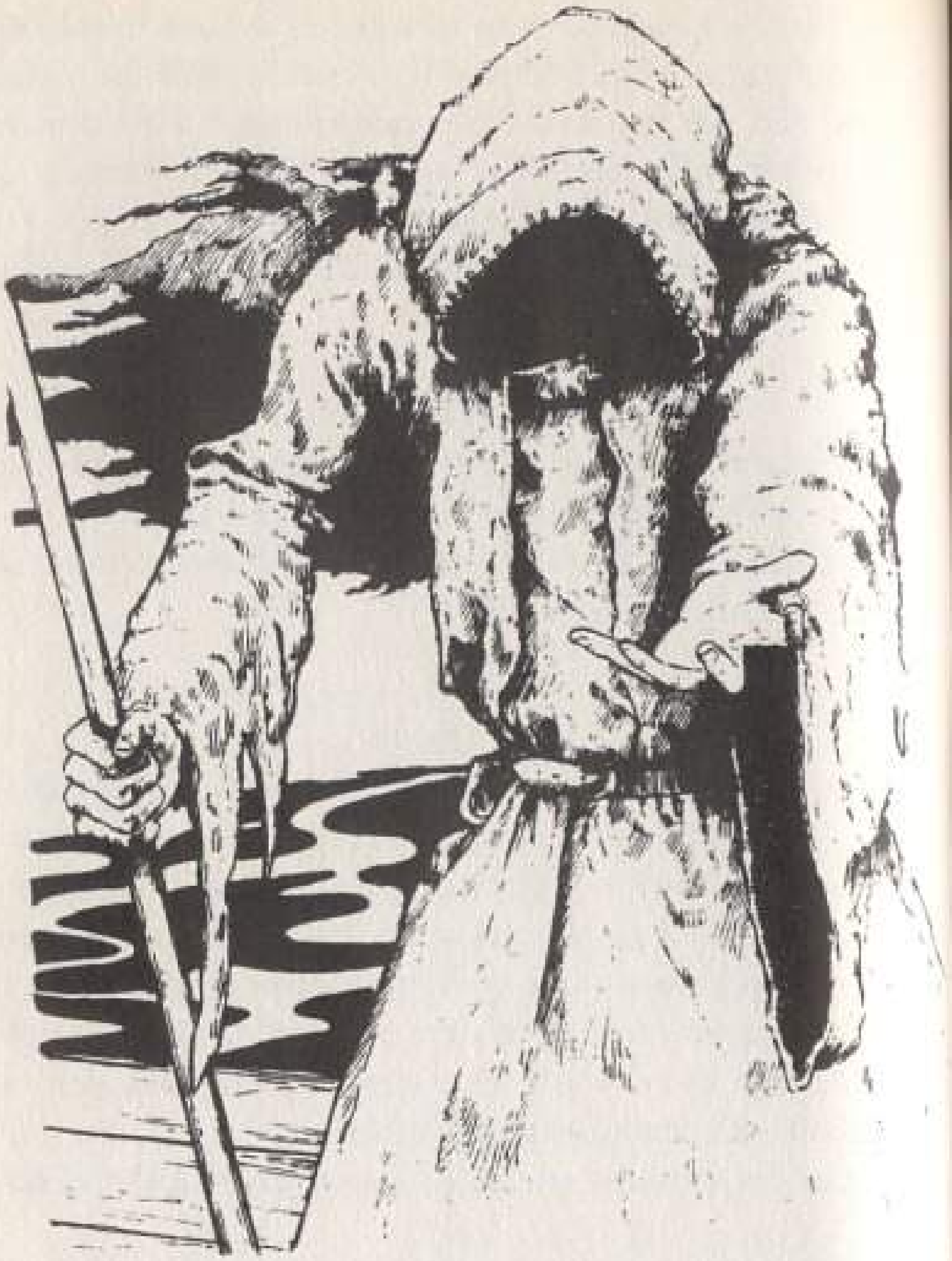
Impegnando tutte le tue facoltà, riesci a strappare la mente all'ipnotica cantilena delle facce morte. Poi costeggiando con Harold il bordo del pozzo, penetri in un'altra galleria. Vai al **197**.

160 *(fig. 10)*

Oltre la porta si estende un paesaggio crepuscolare fatto di colline tondeggianti, ricoperte da una vegetazione ormai morta. Infatti, mentre cammini, l'erba sotto i tuoi piedi si sbriciola e si trasforma in polvere. Giunto in cima ad una collina, ti fermi ad osservare il panorama. Sotto di te, le nere acque di un fiume scorrono lente in un vasto letto attraverso la terra desolata. Dalle sue onde, alla tua sinistra, sorge un molo diroccato, al quale è attraccata una vecchia imbarcazione.

Quando ti avvicini ti accorgi che il molo è fatto di ossa che scricchiolano sotto i tuoi piedi. La barca è completamente tarlata e arrugginita; sulla sua poppa si staglia una figura avvolta in un mantello nero, che con la mano sottile ti fa cenno di avvicinarti.

Monti a bordo tra gli impressionanti scricchiolii del legno fradicio che cede sotto i tuoi passi, mentre si



(fig. 10) Una figura avvolta in un mantello

diffonde un forte odore di marcio e di muffa. Il nocchiero afferra una pertica e spinge la barca al largo tra flutti e vortici che non sembrano produrre alcun effetto sulla fragile imbarcazione. Ti volti per chiedere spiegazioni e il tuo stupore aumenta: il mantello dell'uomo svolazza come tormentato dal vento, ma il vento non c'è!

«Lo Stige è il fiume del tempo, mortale. Tu sei sul confine tra la dimensione della vita e il regno della morte».

Giunti all'altra sponda, il traghetto si arena su una riva melmosa e il nocchiero stende la mano scheletrica per ricevere l'obolo. Se possiedi la monetina d'oro, ora puoi usarla; vai al **302**. Oppure, a tua scelta, puoi offrirgli qualcuno degli oggetti che hai con te; vai al **329**. O puoi scendere dal traghetto rifiutandoti di pagare; vai al **348**.

161

Il corridoio finisce con una grande finestra che guarda a sud su un paesaggio alberato. Sulla parete ovest c'è una porta con sopra scritto 'Bagno' e ad est un'altra porta chiusa. Vuoi aprirla? Vai al **129**. O preferisci tornare sulla balconata del salone per aprire la doppia porta? Vai al **325**. O preferisci esplorare la parte nord del corridoio? Vai al **245**.

162

Alla fine riesci a metterti sulla frequenza della radio di Monaco e comunichi che l'aereo postale ha dei problemi al motore, perciò sarebbe meglio per te atterrare per trasferire la posta sul *Lucrezia*. Ti rispondono che il dirigibile deve ancora arrivare, ma che comunque puoi atterrare. Vai all'**89**.

163

Non trovi nulla di interessante nelle tasche del gobbo, l'unico segno di identificazione è un tatuaggio sul dorso freddo della sua mano: un serpente attorcigliato nell'atto di mordersi la coda, sotto la scritta «Apep». Lasci ricadere il braccio e ti allontani, quando una strana sensazione ti costringe a tornare indietro.

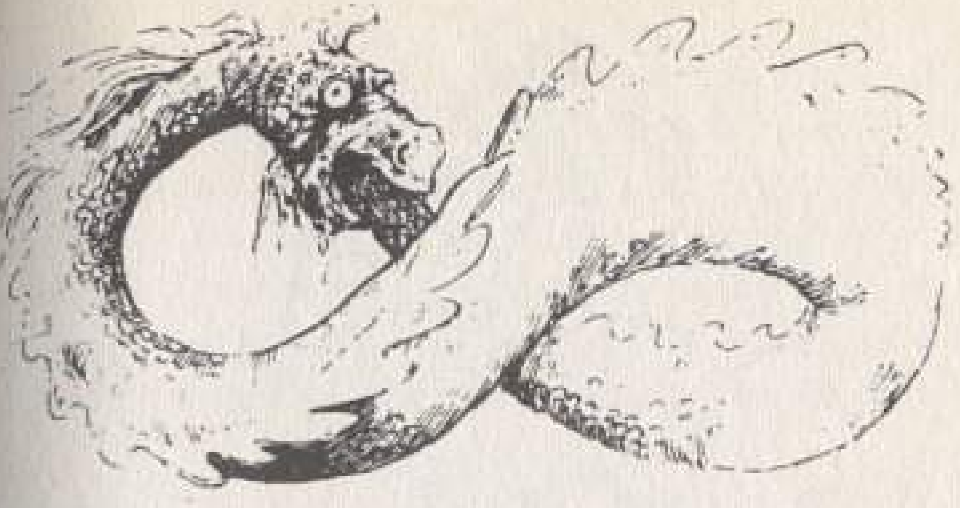
Il gobbo è morto da pochi istanti, ma è freddo e rigido come fosse morto già da molto tempo! Ti inginocchi accanto a lui, lo tasti qua e là, gli tocchi il collo: freddo e rigido come se le vene e le arterie fossero piene di sangue coagulato. Preso da un irresistibile impulso, gli strappi la camicia vecchia e ammuffita e scopri che ha uno spaventoso buco al posto del cuore. Devi mettere alla prova la tua Intelligenza. Se fallisci, perdi 1 punto di Volontà.

Bene, ora puoi visitare il resto della casa. Ti armi di coraggio ed esci da una porta sulla parete est. Vai al **34**.

164

Con uno scatto improvviso la serratura cede, la porta si spalanca e tu rotoli all'interno della cabina. Qui ti si presenta una macabra visione: il pilota giace riverso, a metà del suo sedile, con il collo squarciato ed una pistola Luger ancora stretta nella mano rattrappita. Che si sia ucciso?

La risposta non si fa attendere. Un sibilo minaccioso accompagna il comparire di due zampe pelose, simili a quelle di un enorme ragno, che cercano di arrampicarsi sul sedile dell'aiuto pilota. A quella vista i capelli ti si rizzano in testa, mentre gocce di freddo sudore ti colano lungo la fronte. Vai all'**86**.



165

Usando la Tavola di Combattimento, dai prova della tua Abilità nell'aprire la serratura (8). Se hai successo, vai al **155**. Altrimenti, vai al **139**.

166

Tuffi la mano nel vaso e stringi il cervello di Ausbach, che lancia un grido agonizzante. La mano fiammeggiante scompare all'istante, mentre Ausbach vacillando si afferra all'altare. Tu stringi ancora, guardando Ausbach che con la testa stretta tra le mani dondola di qua e di là, fino a che si accascia al suolo. Al posto del suo cervello, nella tua mano ora c'è un pugno di polvere; dove poc'anzi c'era Ausbach, ci sono solo un mucchietto di abiti e della polvere marrone.

Un forte sibilo ti costringe a voltarti e, dalla colonna di fuoco alle tue spalle, compare una mostruosa testa

di serpente! Devi agire immediatamente per sbarrare la porta creata da Ausbach. L'unica speranza è quella di riuscire in qualche modo a distruggere la piramide di cristallo.

Userai lo scettro di Thot? Vai al **342**. La spada kafira, il bastone o lo stocco? Vai al **355**. Lo zufolo del dragone? Vai al **319**. O strapperai la piramide dall'altare per gettarla nel pozzo? Vai al **224**.

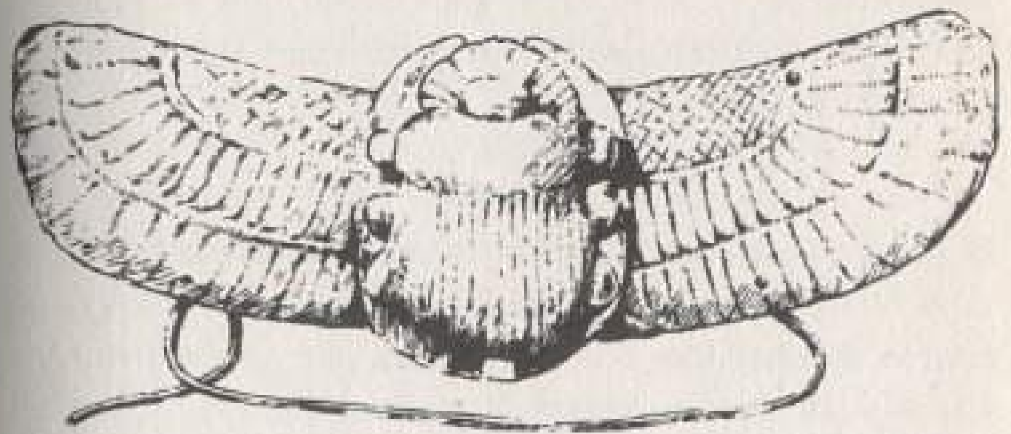
167

Sconvolto, perdi 1 punto di Volontà. Se questa si riduce a 0, vai al **228**. Ora la creatura si scaglia, librandosi in aria, contro di te!

In questa situazione, senza via d'uscita, non ti resta che difenderti dai suoi artigli acuminati e dal suo becco robusto. Userai la spada kafira? Vai al **249**. Il copricapo di coccodrillo? Vai al **303**. Lo scettro di Thot, il bastone o lo stocco? Vai al **326**. Oppure la pistola? Vai al **347**.

168

Prontamente ti ripari con lo scarabeo, su cui si scarica la saetta di energia con una fiammata di luce blu. Tu perdi 1 punto di Resistenza. Con un tuono spaventoso l'antico talismano respinge la scarica elettrica verso colui che l'ha provocata, investendo Ausbach in pieno petto. Questi, squarciato e sanguinante, vacilla, afferra il passamano, cerca di tenersi in piedi, barcolla ancora, poi scivola verso di te. Ma anziché cadere ai tuoi piedi il suo corpo sembra smembrarsi, trasformandosi in una spaventosa bestia alata. Artigli possenti ti afferrano per le spalle e due ali ti avvolgono per trascinarti via dal *Lucrezia*. Gli occhi selvaggi della bestia si fissano nei tuoi, mentre una voce sconosciuta grida: «Ora sarai mio schiavo, un povero giocattolo nelle mie mani!» Ti senti mancare, scivolando in un piacevole oblio. Vai al **25**.



169

In preda alla disperazione tu e Harold cercate di chiudere la porta in faccia a quell'orda di spettri, ma una creatura mezzo uomo e mezzo maiale si incastra sulla soglia costringendoti a intervenire.

⚄ ⚀

Avanzi e la colpisci. Metti alla prova la tua Abilità. Se vinci, infliggi 2 punti di danno alla Resistenza (7) di questa creatura. Se così essa è sconfitta, vai al **225**.
Se sopravvive, ti contrattacca. Devi di nuovo ricorrere alla tua Abilità. Se perdi, perdi 2 punti di Resistenza. Se con ciò questa si riduce a 0, vai al **63**.
Ora misura sulla Tavola di Combattimento la tua Forza contro quella della creatura (6). Se vinci tu, riesci a scaraventarla indietro tra i suoi simili; vai al **225**. Se fallisci devi riprendere il combattimento dall'inizio di questo paragrafo.

170

Il getto colpisce in pieno la bestia che ammutolisce, e si fa indietro per la paura. Un attimo dopo si getta contro il portellone della fusoliera che si spalanca, lasciando entrare una folata di vento gelido.
L'aereo ora è completamente nelle tue mani. Se nel corso della battaglia hai sparato cinque o più colpi d'arma da fuoco, vai al **287**. Se ne hai sparati di meno o hai abbattuto la creatura solo con l'estintore, vai al **372**.

171

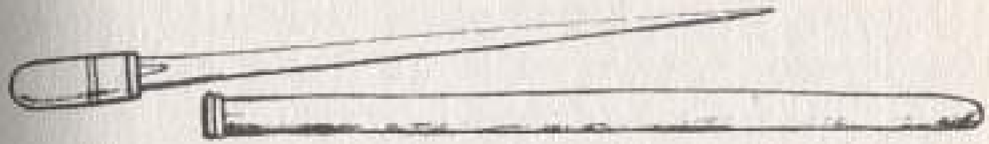
Ti sei appena chinato per armeggiare intorno alla serratura, quando la porta si spalanca, qualcuno ti strappa di mano il grimaldello (cancellalo dal Registro Personale), e dopo averti mandato a gambe all'aria ti punta una pistola al petto. È un uomo alto, con un vecchio completo blu e degli occhiali scuri, che facendoti cenno di alzarti ti dice con un forte accento americano: «Ho appena suonato il campanello dello steward, fila via!»
Accennando a qualche miserabile scusa, ti alzi e scappi lungo il corridoio. Ti senti un po' mortificato per quell'imbarazzante esperienza: ovviamente quell'uomo non era il ladro del museo. Ed ora che farai, andrai alla cabina del misterioso barone? Vai al **192**. O lascerai perdere per tornare nella tua cabina? Vai al **45**.

172

Mentre scivoli silenzioso lungo il corridoio, trovi altre due porte chiuse. Quella ad ovest è chiusa in maniera tale da annullare ogni tentativo di aprirla, persino con il grimaldello. Vuoi tentare di aprire quella ad est? Vai al **333**. O preferisci proseguire lungo il corridoio? Vai al **50**.

173

Sei preda delle potenti tenaglie dello scorpione, che cerca di attirarti verso il suo pungiglione. Devi lottare contro la sua Abilità (8): se vince vai al **142**.



Se invece fallisce puoi tentare di sfuggirgli misurando, sulla Tavola di Combattimento, la tua Forza contro la sua (6). Se perdi devi ripetere questo paragrafo; se vinci, riesci a liberarti e ad aggredire lo scorpione. Userai la pistola? Vai al **264**. Userai il bastone o lo stocco? Vai al **231**. O userai lo zufolo del dragone? Vai al **200**.

⚀ ⚀

174

Estrai la pistola e scarichi il caricatore sul quadro. (Cancella tutte le pallottole dal Registro Personale.) I colpi riducono in mille pezzi il quadro, mentre il demone comincia a contorcersi finché crolla a terra lasciando solo una fetida pozza di liquido sul tappeto. Barcollando esci dalla stanza tutto tremante, ma non appena ti trovi al sicuro, decidi di andare ad aprire la doppia porta sul ballatoio (vai al **325**), oppure di dare un'occhiata alla parte nord del corridoio (vai al **245**).

175

Non appena sveglio, al mattino, senti di aver recuperato tutta la Volontà e la Resistenza perdute durante gli avvenimenti della notte (se la tua Forza è stata danneggiata, recupera anch'essa il punteggio iniziale).

Subito dopo colazione ti precipiti all'ufficio postale per inviare questo telegramma a Petrie-Smith: «Urge vostro aiuto. Accaduti fatti strani. Venite presto». Poi torni a casa e ti metti a leggere i giornali.

Più o meno tutte le edizioni riportano notizie riguardanti la tua fuga della notte scorsa: 'Profanato il British Museum', titola uno; 'Atti vandalici' strepita un altro. Trascorri praticamente tutto il pomeriggio a leggere i loro folli resoconti. A sera, finalmente, arriva Petrie-Smith con il quale ti intrattieni a lungo discutendo i fatti accaduti.

Se hai dovuto combattere con lo zombi ladro, vai al **196**. Se hai lottato con la mummia, vai al **218**.

176

Mentre la governante cerca di attaccarti di nuovo ti butti su di lei, afferrandola per il polso e cercando di disserrarle le dita dal manico del pugnale. La donna si difende disperatamente, perciò devi dimostrare, usando la Tavola di Combattimento, di avere una Forza maggiore della sua (8). Se vinci, vai al **191**.

Se perdi, la governante si libera e cerca di accoltellarti. Devi mettere alla prova la sua Abilità (9); se vince la lama del pugnale ti ferisce togliendoti 2 punti di Resistenza. Se così si riduce a 0, vai al **250**. Altrimenti provi ancora a strapparle di mano il pugnale, ricominciando questo paragrafo dall'inizio.

177

Chissà se riuscirai a sfuggire ai morsi dell'uomo cane, e ad andartene dal tempio? Prova la tua Abilità contro la sua (8), sulla Tavola di Combattimento. Se vinci scappa al **337**. Se perdi ti toglie due punti di Resistenza con un morso. Nel caso che la tua Resistenza si riduca a 0, vai al **132**.

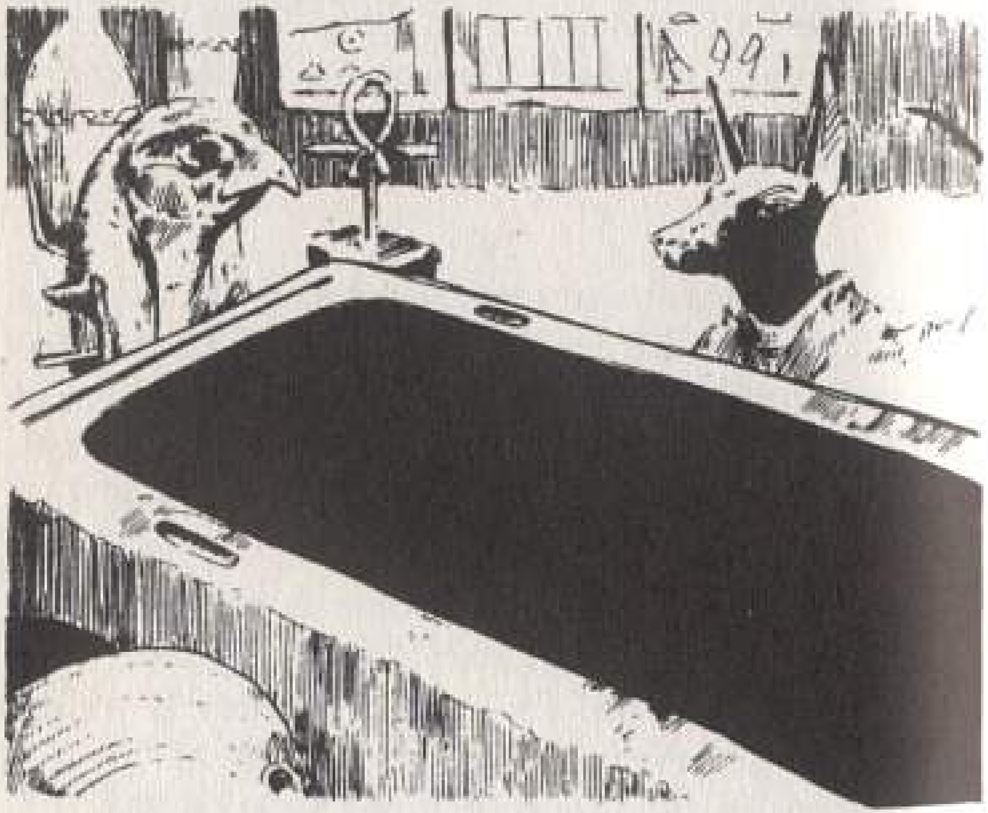
Se sopravvivi, puoi tentare di scappare definitivamente ripetendo questo paragrafo. Oppure potresti combattere il mostro con la spada kafira, o con lo scettro di Thot, con il bastone o con lo stocco. Vai al **237**. Oppure puoi farlo fuori con la pistola. Vai al **202**.

178

Ti svegli riverso sul pavimento, per metà dentro e per metà fuori dal sarcofago. La testa ti duole per il colpo e il braccio e la mano, completamente intorpiditi, sono bianchi e disidratati come quelli di un cadavere.

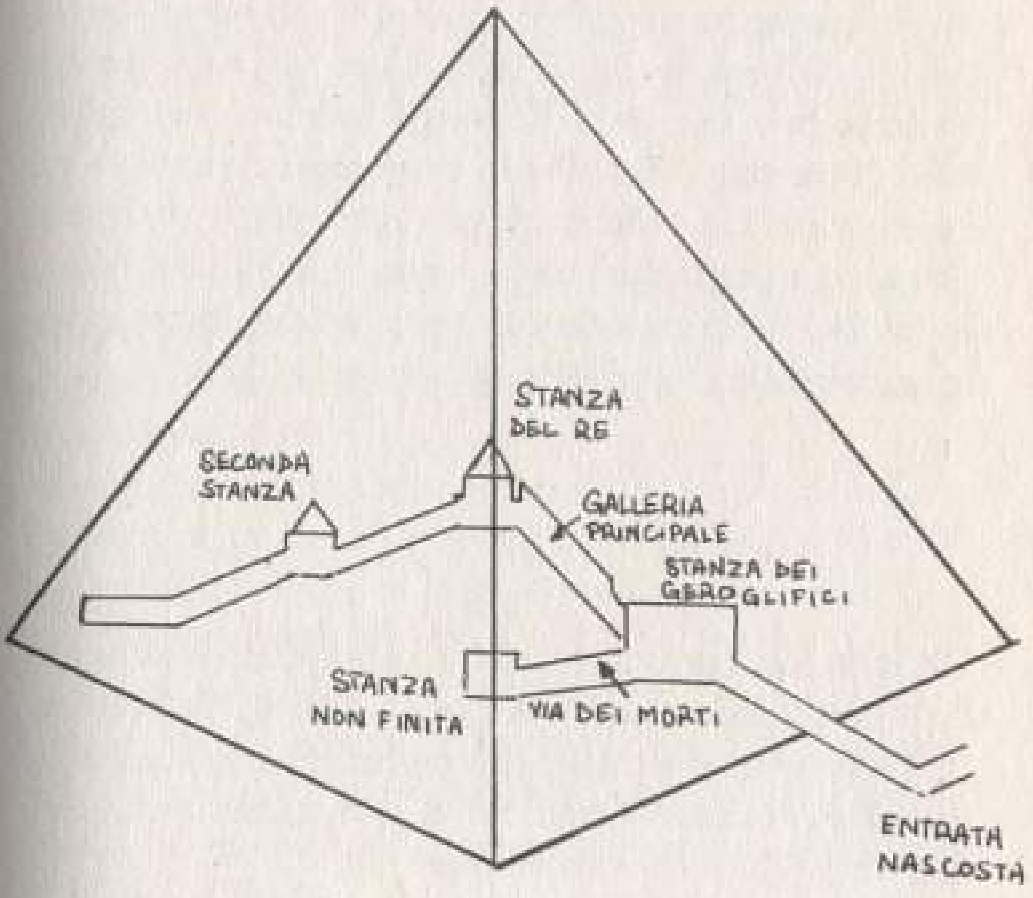
La manica del mantello ha uno strano odore di marcio e di muffa. Cerchi l'arma, ma di essa non vi è alcuna traccia, perciò la devi cancellare dal Registro Personale. L'esperienza passata ti è costata 2 punti di Volontà.

Non ti sei ancora ripreso quando senti rumore di gente che si avvicina gridando: sono i sorveglianti del museo svegliati dall'allarme. Bisogna che scappi dalla sala egizia. Vai al **205**.



179 *(fig. 11)*

L'entrata è nascosta dietro un imponente edificio, sul lato est della piramide. Insieme passate sotto una serie di colonne che conducono ad un'infinita serie di camere, fino a giungere in una camera dalle pareti grez-


STANZA DEL RE
SECONDA STANZA
GALLERIA PRINCIPALE
STANZA DEI GEROGLIFICI
STANZA NON FINITA
VIA DEI MORTI
ENTRATA NASCOSTA

(fig. 11) La piramide di Kefu

ze, dove giace il corpo squarciato di un arabo; accanto c'è una gradinata che scende verso la profondità della piramide. Accendi la lanterna e inizi la discesa, mentre Petrie-Smith ti osserva fino a che non scompari.

Man mano che ti inoltri nelle profondità, lungo un ampio passaggio rivestito da semplici lastre di pietra, l'aria si fa sempre più fredda. L'eco dei tuoi passi ti accompagna, mentre la lanterna tremola nel gelido buio. Il passaggio termina in una ampia camera, le cui pareti sono tutte decorate con geroglifici variopinti. Qui ti si aprono due vie, a sinistra la Via dei Morti: vai al **146**. Oppure a destra vi è il passaggio che porta in su, verso la Galleria Principale: vai al **128**.

180

Gli spettri ti corrono incontro parlottando e ansimando. Gioca quattro dadi e annota sul Registro Personale il loro risultato totale, che rappresenta la Resistenza complessiva degli spettri. Se vuoi ucciderli tutti, dunque devi ridurre la loro Resistenza a 0.

Punti la pistola e spari uno, due o tre proiettili, mettendo alla prova ogni volta la tua Abilità; poi fai la somma del danno provocato alla Resistenza degli spettri e, se questi sono stati tutti uccisi, vai al **225**.

In ogni caso se ne hai mancati alcuni, o comunque se ci sono dei sopravvissuti, ti circondano pizzicandoti e prendendoti a morsi. Devi lottare contro la loro Abilità (9). Se vincono riescono a toglierti 3 punti di Resistenza, pertanto, se questa si riduce a 0, vai al 63. Altrimenti tenti di fuggire. Vai al **268**.

181

La radio è collocata dietro una paratia sopra di te; fai scorrere il pannello di protezione e l'accendi. Riuscirai a metterti in contatto con l'aeroporto di Monaco? Metti alla prova la tua Intelligenza nel capire il funzionamento della radio. Se ci riesci, vai al **162**. Se fallisci, dovrai tentare un atterraggio non autorizzato. Vai all'**89**.

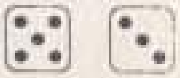
182

Il baule è molto grande, più o meno come un uomo; sembra molto vecchio e la sua superficie di legno, dalle rifiniture in acciaio, è tutta dipinta di nero, intarsiata di fregi e segni.

Emana uno strano odore di marcio, come di radici e foglie in putrefazione. Finalmente trovi una traccia del suo proprietario: una targhetta di ottone, annerita e macchiata di verderame, con sopra inciso un nome. A stento riesci a decifrare le lettere a carattere gotico: barone von Ausbach. Il baule è chiuso, perciò devi usare il grimaldello. Vai al **165**. Oppure puoi accontentarti di esaminare gli oggetti che si trovano sul tavolo. Vai all'**84**.

183

Abbarbicato al parapetto, osservi l'orribile incantesimo. È come se Ausbach assorbisse energia da Wendigo, Cavaliere dei Venti; il suo corpo, infatti, emana bagliori di luce rossa e blu, finché con un grido sovrumano, che supera perfino la furia della tempesta, Ausbach si gira e stende le braccia, scatenando la scarica di energia contro di te. Devi mettere alla prova la tua Abilità. Se perdi, vai al **144**. Se vinci, vai al **168**.



184

Il tuo avversario si trascina penosamente all'indietro, e con un ultimo lamento crolla al suolo. Anche tu ti lasci cadere sfinito su una sedia. Che farai ora, esaminerai il suo cadavere? Vai al **163**. O lascerai la cucina attraverso la porta ad est, per esplorare il resto della casa? Vai al **34**.

185

La porta si apre su una camera completamente devastata. Il materasso è stato buttato a terra, i cassetti dei comodini sono stati rovesciati e tutto quel che vi si trovava giace sparso a terra. Disorientato fai per uscire, quando inciampi in un oggetto di metallo. Si tratta di un portasigarette d'argento con inciso sopra il nome Harold Lathers. Piuttosto sorpreso, raccogli la scatolina ed esci chiudendo la porta alle tue spalle.

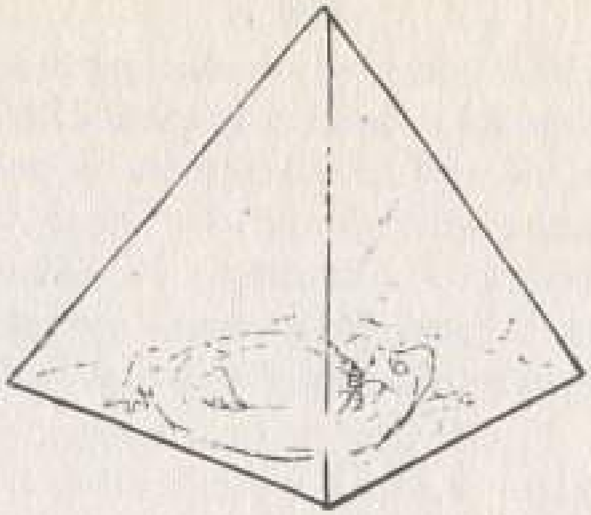
Continuerai verso la parte sud del corridoio? Vai al **161**. O tornerai sulla balconata dell'atrio per cercare di aprire la doppia porta? Vai al **325**. O esplorerai la parte nord del corridoio? Vai al **245**.

186

Mentre pensi se sia il caso di far saltare la serratura a colpi di pistola, l'aereo scende in picchiata scaraventandoti contro la porta; questa si spalanca all'improvviso e tu vieni praticamente proiettato in braccio al cadavere del pilota. Metti alla prova la tua Intelligenza. Se vinci, vai al **39**. Se perdi, vai al **102**.

187

Thot ti impone le mani sul capo e subito ti senti invadere da un dolce benessere che cancella tutti i tuoi mali (toglili anche dal Registro Personale), restituendoti inoltre 2 punti di Resistenza. Se vuoi sapere qualche cosa a proposito della piccola piramide, vai al **213**. Se la cosa non ti interessa e possiedi la spada kafira, vai al **248**. Altrimenti, vai al **270**.



188

Sconvolto da questo scherzo della natura, perdi 2 punti di Volontà, e se questa si riduce a 0 vai al **254**. Su ciascuna delle dita rattrappite di quella mano raggrinzita e contorta sono tatuati alcuni simboli rossi. All'improvviso ti balza sul petto, risalendo velocemente verso la gola, e ti costringe a difenderti contro la sua Forza (8). Se ti vince, perdi 2 punti di Resistenza e, se questa si riduce a 0, vai al **254**. Se invece perde, puoi tentare di strappartela di dosso, mettendo ancora alla prova, sulla Tavola di Combattimento, la tua Forza contro la sua. Se vinci tu, vai al **273**. Se perdi, vai al **300**.

⚃ ⚃

189

Sconvolto dalla comparsa del Ka, perdi 2 punti di Volontà. Se questa si riduce a 0, vai al **228**. La creatura infernale, con gli artigli protesi, ti vola intorno emettendo acute strida di minaccia che ti fanno indietreggiare. Devi lottare contro la sua Abilità (8). Se vince, ti toglie 2 punti di Resistenza, ferendoti profondamente. Se con ciò la tua Resistenza si riduce a 0, vai al **228**.

Se sopravvivi, devi scegliere con quale arma difenderti, perché non hai nessuna possibilità di fuggire. Userai la spada kafira? Vai al **249**. Il copricapo di coccodrillo? Vai al **303**. Lo scettro di Thot, il bastone, lo stocco? Vai al **326**. O la pistola? Vai al **347**.

190

Fai penetrare lentamente l'arma attraverso la membrana, al di là della quale ti sembra di sentire qualcosa. All'improvviso la membrana si spacca lasciandoti intravedere l'antica base di legno del sarcofago, nella quale la tua arma è andata a conficcarsi tanto profondamente che non riesci a recuperarla.

Non puoi far altro che andartene in fretta, perché senti che i sorveglianti del museo, svegliati dal chiasso, stanno per arrivare nella sala egizia. Vai al **205**.

191

Stacchi ad una ad una le dita inguantate della governante dal manico del pugnale, che cade a terra. Poi completi l'opera dandole una brutale spallata che la fa sbattere contro il muro e, prima che barcollando riesca ad alzarsi, prendi il pugnale. Come sfrutterai questo vantaggio, attaccando la governante indifesa, o abbandonando la cabina?

Non hai ancora preso la tua decisione, quando ti accorgi che una terrificante trasformazione sta avvenendo sotto i tuoi occhi: la governante si strappa una maschera di cera dal volto per rivelarsi, con un sibilo spaventoso e disumano, un uomo serpente! Devi mettere alla prova la tua Intelligenza. Se vinci, vai al **208**. Se perdi, vai al **252**.

192

Ti affretti alla cabina 3 e bussi con decisione alla porta. Nessuna risposta, ma una voce alle spalle ti fa sussultare.

«Temo che il barone e la sua governante non siano in cabina». Ti trovi di fronte ad un ufficiale di bordo, che continua: «Sono andati a poppa, per prendere il loro bagaglio».

Non appena questi si allontana, provi a vedere se la porta non sia aperta. Niente da fare. Vuoi provare con il grimaldello, ammesso che tu ce l'abbia? Vai al **206**. O cercherai di forzare la porta? Vai al **255**.

193

Più osservi la lampada e più ne sei sorpreso. Infatti, oltre ad essere ancora piena di carburante, è fatta in maniera quanto mai singolare. Non è una lampada normale con un cilindro di vetro in cui sporge uno stoppino, ma ha la forma di un prisma che concentra i suoi raggi in un'unica direzione attraverso il cono d'ottone saldato sul davanti della lampada stessa.

Provi ad accenderla con un fiammifero trovato in tasca e a questo punto non puoi credere ai tuoi occhi: la lampada, anziché luce, emette un fascio di nera oscurità che non appena cade su qualche oggetto, lo illumina per un attimo per poi disintegrarlo. Vuoi prendere con te la lanterna del buio? Segnala alla voce «Equipaggiamento» del Registro Personale. Alla fine esci dalla stanza e continui a scendere per le scale a chiocciola. Vai al **211**.

194

Cerchi di attraversare la stanza trascinandoti addosso quell'orrendo demonio che ti succhia dal corpo 3 punti di Resistenza. Se con ciò sei ridotto a 0, vai al **212**. Altrimenti, leggi avanti.

A fatica riesci a tirar giù il quadro e a fracassarlo con forza sul bordo del caminetto, mandandolo in mille pezzi. Immediatamente il demonio comincia a contorcersi e, ripiegandosi su se stesso, crolla sul tappeto, riducendosi ad una fetida pozzanghera. Tutto tremante esci dalla stanza. Ed ora cosa vuoi fare, aprire la doppia porta sul ballatoio? Vai al **325**. O esplorare la parte nord del corridoio? Vai al **245**.

195

Sotto il violento getto di gas la creatura sembra quasi appassire, finché si piega sulle gambe crollando addosso al pilota morto. Ancora qualche spruzzo dall'estintore vuoto e l'insetto assassino è completamente fuori combattimento, pertanto afferri il suo corpo inerte per trascinarlo in un angolo della fusoliera. Ora devi metterti al comando dell'aeroplano. Se hai sparato cinque o più pallottole durante la battaglia, vai al **323**. Se ne hai sparate di meno o hai abbattuto l'insetto solo con l'estintore, vai al **372**.

196

Dopo aver ascoltato attentamente il tuo resoconto, Petrie-Smith siede meditabondo fissando per alcuni minuti il fuoco, in silenzio, poi ti guarda e dice: «Tra le leggende egiziane ci sono alcuni racconti di maghi in grado di percorrere grandi distanze in un istante, per mezzo di porte magiche chiamate Thaati. Questo fenomeno viene anche detto 'viaggiare sulle ali di Horus'. Potrebbe darsi che il ladro, e il suo padrone, abbiano creato una di queste porte nel British Museum, tuttavia bisognerebbe che ce ne fosse un'altra identica

a questa nel loro quartier generale. Io so che c'è un sarcofago esattamente uguale a quello che mi hai descritto, nella collezione dell'egittologo sir Roderick Lathers, a Shandwick House, nel Kent.

Quello che mi impaurisce un po' è il simbolo del dragone che si morde la coda, perché nella mitologia egizia questo è il simbolo di Het, la Sterminatrice, una divinità malvagia che annienta le anime dei morti colte in peccato dal giudizio di Anubis. Alcune di queste vengono rimandate sulla terra come suoi servitori, da cui la credenza dei morti viventi. Che il ladro sia davvero uno di questi? Dobbiamo muoverci con grande cautela, perché ancora una volta ho l'impressione che ci troviamo di fronte alla segreta azione di forze oscure. Domani andrò alla biblioteca del British Museum per documentarmi meglio sull'argomento, mentre tu preparerai il necessario per un viaggio a Shandwick House!» Vai al **236**.

197

«Alla fine di questa galleria troveremo una via d'uscita» grida Harold. «Quando venni rapito da Ausbach, fui trascinato qui attraverso una porta dimensionale. Seguimi!» Insieme vi lanciate nella galleria fino ad una stanza di forma esagonale al centro della quale vi è un abisso buio e fumante.

«Ecco» dice Harold, «questa è una porta dimensionale, non dobbiamo far altro che gettarci dentro, se vogliamo ritornare in Inghilterra».

Senza esitare, Harold Lathers si lascia scivolare scomparendo nell'oscurità dell'abisso.

Riluttante, non vorresti seguirlo; ma poi, spinto dal latrare smanioso alle tue spalle, ti lasci andare dietro a lui! Vai al **215**.

198

Preso il coraggio a due mani, entri nel cerchio segnato con il gesso rosso verso il tavolo dei dragoni. Dalla scatola, foggiata come la testa di un serpente, esce soltanto un odore di incenso stantio, perciò rivolgi la tua attenzione al tavolo stesso. Alla luce della torcia sembra che il piano di marmo emetta dei lampi verdi intermittenti che si compongono con la sua struttura a spirale in uno strano effetto, che attira imperiosamente l'occhio verso il suo centro. Metti alla prova la tua Intelligenza. Se esci vittorioso, vai al **232**. Altrimenti, vai al **216**.

199

Con il vaso stretto tra le braccia corri incontro ad Ausbach, gridando a gran voce il suo nome. Egli si volta ridendo sguaiatamente, con le mani alzate e tese verso la colonna di fuoco.

«Pazzo! È troppo tardi. Ormai i tuoi intrighi sono finiti: ho già aperto la porta ad Het!» Ma le braccia gli ricadono lungo il corpo e la voce gli muore in gola, non appena vede il vaso tra le tue braccia.

Rapidamente infili una mano nel vaso, ma ancor più rapidamente Ausbach agita le braccia iniziando un incantesimo con cui avvincere la tua mente. Confronta, sulla Tavola di Combattimento, la tua Intelligenza contro quella di Ausbach (9). Se vinci, vai al **301**. Se perdi, vai al **322**.

200

Mentre continui a fischiare, perdi 1 punto di Volontà. In realtà non senti alcun suono uscire dallo zufolo del dragone, ma l'effetto che comunque esso produce è sorprendente. La creatura rallenta i suoi movimenti, il corpo sembra incrinarsi a poco a poco, mentre alcune zampe si staccano. Dopo un ultimo disperato serrarsi e disserrarsi delle sue tenaglie, lo scorpione si frantuma in mille innocui pezzi di terracotta, che si spargono sul suolo. Sopra di voi qualcosa aleggia nell'oscurità.

A questo punto ti giri in cerca di una via d'uscita, trovi uno stretto passaggio nel quale ti insinui e te ne vai. Vai al **130**.

201

«Oserei dire» osserva Petrie-Smith, «che Ausbach ci ha fatto questo giochetto per nascondere la sua entrata nella piramide». La prova dell'esattezza delle sue deduzioni arriva qualche minuto più tardi, quando giunge Harold Lathers tutto ansante.

«La guardia alla piramide è scomparsa» grida.

«Forza!» ti sollecita Petrie-Smith, «non c'è tempo da perdere». Di corsa ti trascina all'accampamento, entra nella sua tenda, per lanciarti subito dopo un grosso sacco di tela che tu prendi al volo.

«Qui dentro c'è una lanterna, molto più sicura di quelle torce elettriche moderne, e un po' di cibo. Corri su! Recupera la piramide di cristallo e spedisci Ausbach all'inferno. Vedrai che sarai di ritorno in un paio d'ore».

Alla voce «Equipaggiamento», nel Registro Personale, segna i seguenti oggetti: Lanterna, 3 punti di cibo e una borraccia d'acqua. Ogni volta che mangi qualcosa potrai recuperare 1 o più punti di Resistenza, fino ad un massimo di 3.

Mentre ti avvii verso la piramide, ricarica la pistola. Vai al **179**.

202

Punti la pistola, premi il grilletto e spari uno, due o tre colpi contro quello spaventoso uomo cane. Ricordati di mettere ogni volta alla prova la tua Abilità, di calcolare il danno che hai provocato e di togliere i proiettili sparati dal Registro Personale. Se riesci a far fuori il cane, vai al **23**.

Se invece sopravvive devi continuare la lotta. Misurati contro la sua Abilità (8). Se vince, ti toglie, a colpi di mazza, 2 punti di Resistenza. Se questa si riduce a 0, vai al **132**.

Se sopravvivi, potresti continuare a combattere ricominciando questo paragrafo. Altrimenti potresti provare ad usare la spada kafira, lo scettro di Thot, il bastone o lo stocco. Vai al **237**. Oppure cerca di scappare. Vai al **177**.

203

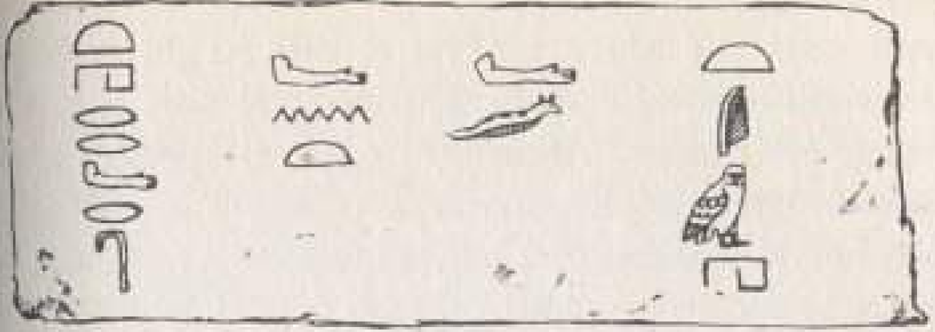
Per quanto te ne stia con l'orecchio attaccato alla porta non senti assolutamente nulla, perciò non ti resta che sfondare la porta a spallate. Metti alla prova la tua Forza contro quella della serratura (5), sulla Tavola di Combattimento. Se hai successo, vai al **164**. Se fallisci, vai al **186**.

204

Mentre percorri il corridoio vedi una porta sulla parete est. Vuoi provare ad aprirla? Vai al **185**. O vuoi proseguire lungo il corridoio? Vai al **161**. O preferisci tornare sul ballatoio, dove potresti aprire la porta a due battenti? Vai al **325**. Oppure potresti esplorare il corridoio a nord. Vai al **245**.

205

Ripercorri l'itinerario fatto attraverso il museo, conscio del fatto che ora i sorveglianti, svegliati dal trambusto, sono all'erta e lo stanno perlustrando.



Quando giungi in cima alla scala, all'altezza della sala cinese, senti un rumore di passi pesanti che ti costringe a nasconderti dietro una vetrina. Rimani lì finché non vedi un ispettore di polizia e un agente della sorveglianza che passano oltre il tuo nascondiglio, verso la sala egizia. Una volta allontanati, scivoli fuori e scendi in strada. Vai al **156**.

206

Confronta la tua Abilità nell'usare il grimaldello con la resistenza della serratura (9), usando la Tavola di Combattimento. Se vinci, potrai entrare nella cabina. Vai al **220**. Se perdi, vai al **235**.

207

Gli spettri ti vengono incontro sussurrando tra loro. Gioca quattro dadi e segna, sul Registro Personale, il risultato totale che rappresenta la Resistenza degli spettri nel loro insieme, quindi dovrai ridurla a 0, se li vuoi sterminare.

Afferri immediatamente un vaso di ceneri di cadavere per scagliarlo contro le creature (cancella il vaso dal Registro Personale). Metti alla prova la tua Abilità per vedere se riesci a farlo scoppiare in mezzo a loro. In caso positivo infliggi alla loro Resistenza un danno

⚄ ⚁

pari alla giocata di tre dadi. Se con ciò la Resistenza degli spettri si riduce a 0, vai al **106**. Se gli spettri sopravvivono, o se li manchi, contrattaccano. Devi misurarti con la loro Abilità (9) e, se ti vincono, ti tolgono 3 punti di Resistenza a morsi e a graffi. Nel caso che la tua Resistenza si riduca a 0, vai al **63**. Altrimenti, puoi cercare di scappare. Vai al **268**.

208

L'incredibile trasformazione ti è costata 1 punto di Volontà; tuttavia il fatto di aver ben stretta in mano l'arma ti dà ancora un po' di coraggio. O no? La faccia dell'uomo serpente è decisamente indecifrabile, ma dall'atteggiamento e da alcuni movimenti furtivi capisci che deve essere una creatura astuta. Con gesti deliberatamente lenti si toglie i guanti da cameriera, per lasciar comparire degli artigli terribilmente acuminati, mentre i suoi freddi occhi non cessano neppure per un attimo di fissarti.

Prima che l'uomo serpente colpisca, l'attacchi. Metti alla prova la tua Abilità e, se vinci, gli fai perdere 2 punti di Resistenza con un colpo di pugnale. Nel caso tu abbia annientato la creatura, vai al **279**. Se invece sopravvive, leggi avanti. L'uomo serpente si avventa su di te con gli artigli protesi. Devi batterti contro la sua Abilità (9); se ti vince, ti infligge una tale ferita da farti perdere 2 punti di Resistenza. Se con ciò sei ridotto a 0, vai al **233**. Altrimenti contrattacchi ripetendo dall'inizio questo paragrafo. La battaglia tra te e il rettile continua fino all'ultimo sangue.

209

Con un gemito, il gobbo ti respinge minacciandoti con la mannaia. Devi superarlo in Abilità (6), altrimenti ti ferisce togliendoti 3 punti di Resistenza.

Ora tocca a te: lotterai per disarmarlo? Vai al **312**. O cercherai di finirlo a colpi di candelabro? In questo caso devi mettere alla prova la tua Abilità e, se vinci, gli fai perdere 2 punti di Resistenza (ne ha 15). Comunque vadano le cose, il gobbo ti attaccherà nuovamente, perciò dovrai ricominciare dall'inizio di questo paragrafo.

La lotta continua finché o tu o lui non soccombete alle ferite. Se vieni sconfitto, vai al **3**. Altrimenti, vai al **184**.

210

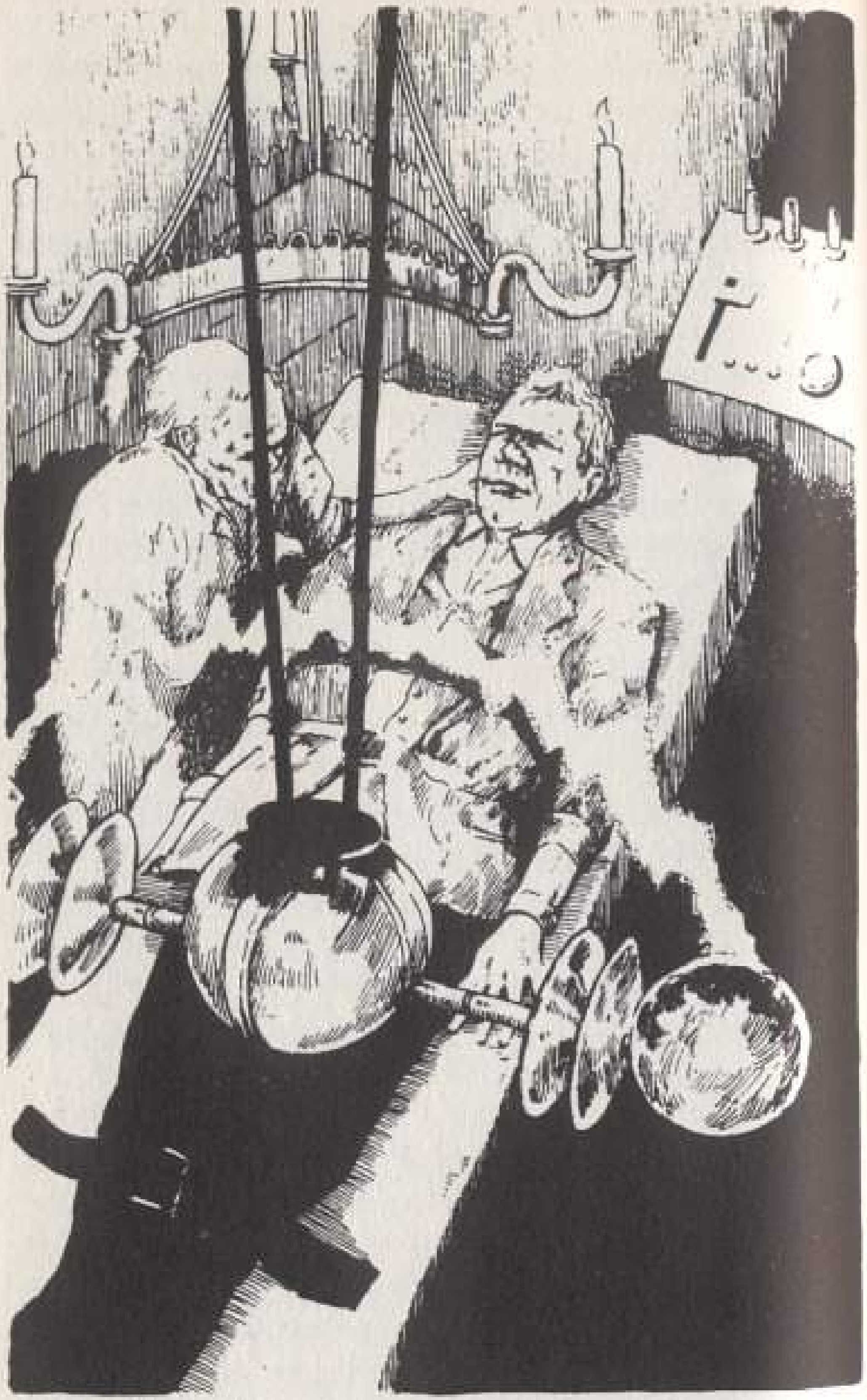
Se sei riuscito a ridurre la Resistenza della creatura a 0, vai al **230**.

Altrimenti la voce della creatura grida: «Vedi, non puoi nulla contro di me! Preparati a morire!»

L'insetto assassino si raccoglie pronto a scattare su di te. Tieni conto che la sua Abilità vale 8 punti. Se ti vince, vai al **259**. Se sopravvive e tu possiedi ancora qualche pallottola, vai al **314**. Se invece il caricatore è vuoto, vai al **352**.

211 *(fig. 12)*

La scala a chiocciola termina su un ballatoio di legno che si apre su un vasto salone. Alla tua sinistra una scala di marmo scende verso un altro salone dalla tappezzeria consunta, dove sta schierata una incredibile collezione di armi medioevali: lance, picche, pugnali,



(fig. 12) C'è un uomo disteso sul lettino

scudi, illuminati dalla luce che proviene da alcune finestre ad arco.

Tanta dignità del passato è stata profanata da una serie di attrezzature del ventesimo secolo. La brezza calda e umida che sentivi poco fa sulla scala proveniva infatti da una serpentina di rame che gorgoglia e sbuffa sopra un groviglio di tubi, cilindri e valvole. Un sordo ronzio di macchinari elettrici richiama la tua attenzione sugli scaffali alla parete, dove sono esposti generatori di corrente e batterie, ma la cosa più spettacolare è rappresentata da alcuni conduttori a spirale avvolti da luminosa elettricità statica. In mezzo a tutti questi bizzarri macchinari, come un ragno nella sua tela, il barone Ausbach, il morto vivente del British Museum, osserva avidamente un uomo disteso su un lettino operatorio.

«Ben presto» canticchia sommessamente, «Harold Lathers non ci sarà più. Strapperò la tua forza vitale per sottometterti al mio potere e conferirò al tuo corpo una perpetua e meccanica animazione!» Il diabolico barone si volta verso un pannello, dietro il quale si celano i controlli dell'infernale meccanismo . . .

Scenderai le scale per aiutare Harold Lathers? Vai al **334**. O ti lascerai scivolare lungo l'antico lampadario che pende dalla sommità del soffitto? Vai al **238**.

212

Scivoli a terra con un lungo sospiro, mentre il demone chino su di te, continua a succhiarti rumorosamente. Poi si ritira, come riassorbito da quel dipinto del diciassettesimo secolo che troneggia sopra il caminetto. Sotto, il tuo corpo svuotato giace simile ad una mummia rinsecchita. È la fine dell'avventura.

⚀ ⚃

213

La voce profonda di Thot echeggia nella camera.

«La piccola piramide di cristallo è stata intagliata da una genia conosciuta come i Polipi di Ombos. Essa è la chiave con la quale la materia può passare da una dimensione ad un'altra. Fu affidata da Het ai Polipi perché la portassero in questo mondo, nella speranza di potersene servire come porta dimensionale; ma i suoi piani naufragarono quando i Polipi e la loro astronave vivente sprofondarono sotto le rocce del Galles del nord.

Così il cristallo rimase dimenticato per milioni di anni, finché il faraone egizio Kefu, nel corso dei suoi esperimenti di magia, non lo ritrovò per caso. Con una serie di potenti formule magiche, proiettò il cristallo attraverso il tempo e lo spazio fino a questo palazzo, ma nel fare ciò, attirò l'attenzione delle forze della Grande Oscurità. Così Het, venuta a conoscenza della sua riscoperta, apparve a Kefu riuscendo a corromperlo, affinché costruisse questo». Thot solleva il braccio in un ampio gesto: «La prima piramide, per aprire una porta agli inferi ad imitazione di quella più piccola che tu conosci. Poi Het istruì Kefu all'uso della piramide di cristallo, in modo da poter esercitare sempre il suo controllo sulle profonde strutture della terra che appartiene alla bestia primordiale, il Cromcruach. Ma Kefu morì prima che tutte le cerimonie fossero completate e, con la sua morte, gli incantesimi che trattenevano il cristallo si infransero, lasciandolo volare nuovamente nella sua tomba sotto le colline del Galles.

Frustrata ancora una volta nelle sue speranze, Het ricadde nella Grande Oscurità, ricomparendo per mettere Ausbach sulla traccia del cristallo. Ed ora essa sta per portare a compimento il suo piano! Devi agire senza indugio, se vuoi impedirglielo».

Se sei in possesso della spada kafira, vai al **248**. Altrimenti, vai al **270**.

214

Il colpo esplode nella testa del barone che, vacillando e stringendosi disperatamente il capo tra le mani, cade nel pozzo del tempo. Sei riuscito finalmente a distruggere Ausbach! Ma lo sforzo ti è costato 3 punti di Volontà. All'improvviso la terra comincia a tremare sotto i tuoi piedi, mentre un vento gelido alle tue spalle ti avverte che qualcosa o qualcuno vuole la tua vita. Infatti nella colonna di fuoco si crea a poco a poco un'ombra scura. Devi cercare immediatamente di chiudere la porta dimensionale che si è creata, e l'unico mezzo è distruggere la piramide di cristallo che risplende ancora sull'altare. Ma come?

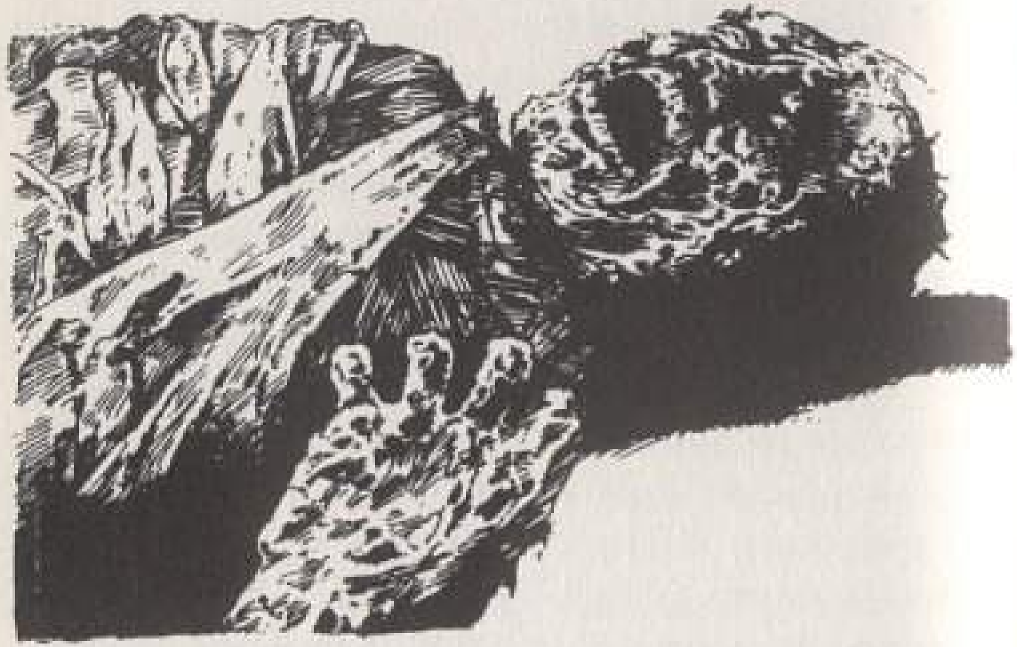
Userai lo scettro di Thot? Vai al **342**. La spada kafira, il bastone, lo stocco? Vai al **355**. O cercherai di strappare la piramide di cristallo dall'altare per gettarla nel pozzo? Vai al **224**.

215

Per un istante, che a te sembra un'eternità, provi la sensazione di star scivolando attraverso un'oscurità palpabile e bagnata, finché non ti materializzi a qualche metro da un tetto di paglia, sul quale precipiti sfondandolo. Hai perso 1 punto di Volontà.

⚄ ⚄

Harold Lathers ti sta davanti con un bel bernoccolo sulla testa, e mentre uscite insieme dalla capanna dice: «Non capisco, non siamo certo nella stanza nera di Shandwick House, ma neppure nelle sue vicinanze. Direi che ci troviamo in un villaggio, ma mi sembra quieto come una tomba». Per capirci qualcosa, rovisti nelle tasche alla ricerca della torcia elettrica con la quale, ritornato sui tuoi passi, perlustri l'interno della capanna. Orrore! Ti accorgi che poco fa, precipitando dal tetto, sei caduto sul letto dove giace il corpo rinsecchito di un uomo. Inorridito afferri Harold trascinandolo in gran fretta giù per una stretta stradina che corre tra due file di capanne dentro le quali, ne sei certo, si nascondono altrettanti cadaveri ghignanti. Dove mai ti ha condotto la diabolica porta dimensionale di Ausbach? Vai al **239**.



216

La strana struttura palpitante e luminosa esercita una spaventosa attrattiva su di te, tanto da indurti ad accarezzarla; ma non appena le tue mani sfiorano la superficie fluorescente, sprofondano in un liquido gelido! Perdi 2 punti di Volontà.

Disperato cerchi di strappare le braccia dalla presa, ma inutilmente: sembra che esse siano fuse nel marmo. E mentre un freddo glaciale comincia a risalire lungo i tuoi arti, senti un impellente bisogno di immergere tutto il corpo in quel solido liquido marmo. Devi agire immediatamente per interrompere l'incantesimo del Tavolo dei Dragoni, opponendo la tua Forza a quella del tavolo (6) sulla Tavola di Combattimento. Se vinci, vai al **276**. Se perdi, vai al **295**.

217

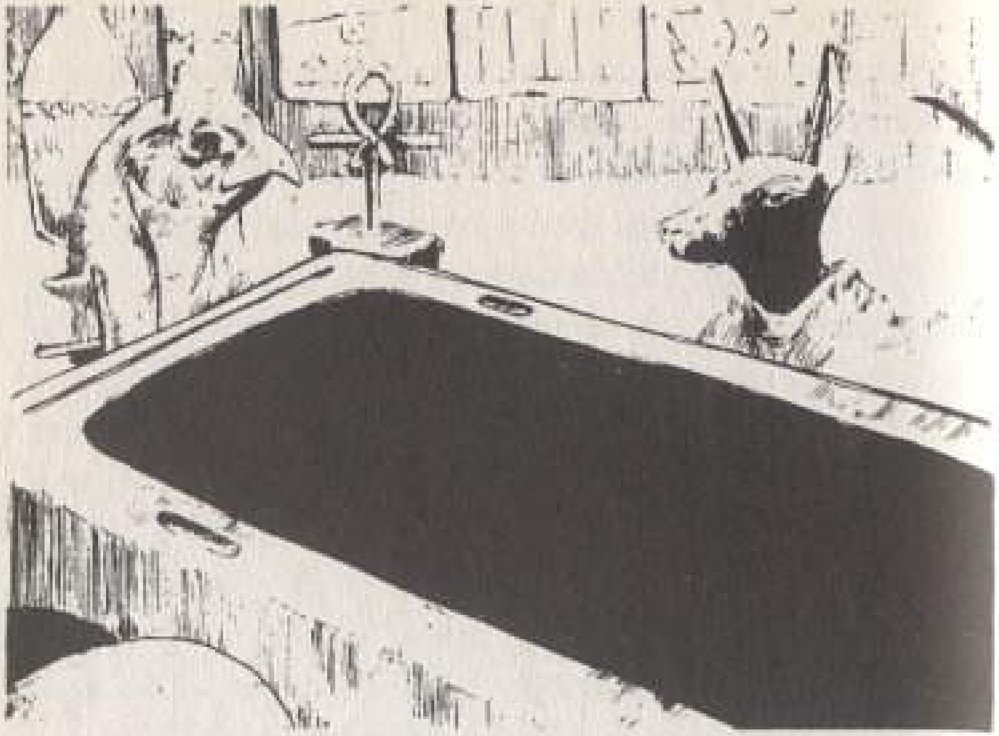
Con lo stivale calpesti la mano, facendone uscire una polvere schifosa e male odorante che ammorba l'aria della camera.

Dopo aver distrutto la Mano di Gloria, te ne vai attraverso la porta. Vai al **120**.

218

Petrie-Smith sta ad ascoltare attentamente il tuo resoconto; poi, dopo esser rimasto per qualche minuto a fissare pensieroso il fuoco, si gira verso di te dicendo: «Vi è un'antica leggenda egizia, nella quale si racconta di alcuni maghi che sono riusciti a percorrere delle enormi distanze in pochi attimi, per mezzo di porte magiche dette Thaati; questo fenomeno è chiamato anche 'viaggiare sulle ali di Horus'. Potrebbe darsi che

⚄ ⚂



il ladro e il suo padrone abbiano creato una di queste porte nel British Museum, tuttavia bisognerebbe che ce ne fosse un'altra identica a questa nel loro quartier generale. Io so che c'è un sarcofago esattamente uguale a quello che mi hai descritto nella collezione dell'egittologo sir Roderick Lathers, a Shandwick House, nel Kent. Domani andrò alla biblioteca del British Museum per documentarmi meglio sull'argomento, mentre tu preparerai il necessario per un viaggetto a Shandwick House!» Vai al **236**.

219

Accanto al sedile del pilota c'è uno stipetto nel quale trovi una carta di navigazione, con la rotta segnata a penna rossa: Zurigo, Innsbruck, Salisburgo, Linz e Vienna. Ma, fatte le debite misurazioni con il compasso, e data un'occhiata all'orologio, ti rendi conto di essere senza dubbio fuori rotta, con Monaco nelle vicinanze a nord-ovest.

Perciò dirigi senz'altro l'aereo verso nord-ovest, lasciandoti alle spalle i pericolosi picchi alpini.

Il carburante sembra essere sufficiente per arrivare a destinazione, comunque non c'è problema perché, mentre la pioggia va diradandosi, avvisti già le luci di Monaco. Ti senti confortato, ma all'improvviso ti ricordi del pilota morto che giace accanto a te. Come potrai spiegare l'accaduto alle autorità? Potresti cercare di dare qualche giustificazione plausibile via radio; vai al **181**. Oppure potresti tentare un atterraggio clandestino. Vai all'**89**.

220

La cabina è dotata di un altro ambiente più piccolo per la governante. È tutta in ordine, con le tendine tirate ed il letto intatto; negli armadi non vi è traccia di indumenti personali e lo stesso è per la cameretta della governante. Non sembrerebbe neppure occupata, se non fosse per un grande baule, al centro della cabina e un oggetto antico sul tavolino da toilette.

Esaminerai il baule? Vai al **182**. O il tavolino? Vai all'**84**.

221

Ti inginocchi, punti la pistola e spari un colpo in direzione della testa di Ausbach. Questi, stringendosi agonizzante il capo tra le mani, precipita oltre il parapetto, verso il suo tragico destino. (Togli una pallottola dal Registro Personale.) Finalmente ti rialzi e ti affretti verso la scala che porta nell'interno del *Lucrezia*.

⚄ ⚂

Ma proprio mentre ti prepari a scendere, un battito di ali ti fa alzare lo sguardo e vedi un'enorme bestia alata, ricoperta di piume e di brandelli di abiti umani che si precipita verso di te con gli artigli pronti a ghermirti. Ti afferra per le spalle, trascinandoti in alto, via da questo mondo, mentre i suoi gialli occhi selvaggi ti fissano. Il suo avvolgente abbraccio ti fa scivolare in un piacevole oblio, dove ti porti solo l'eco di una voce ben nota che ti schernisce: «Ora sei mio! Sarai uno schiavo e la tua vita un giocattolo nelle mie mani!» Vai al **25**.

222

Non appena la porta si richiude alle tue spalle, il fascio di luce della torcia illumina una grande libreria zeppa di volumi rilegati in pelle, raccolte e schedari, interrotta solamente da due finestre, verso ovest e verso nord, e da una porta di noce che si apre sulla parete sud. Un ricco tappeto persiano copre il pavimento, e accanto alla finestra troneggia un'imponente scrivania coperta di carte, su cui poggia un modello di piramide.

Vuoi esaminare la scrivania? Vai al **284**. O vuoi provare ad aprire la porta sulla parete sud? Vai al **325**.

223

Quando ti svegli sei del tutto esausto e incapace di muoverti. Accanto a te un uomo in camice bianco tiene in mano una siringa.

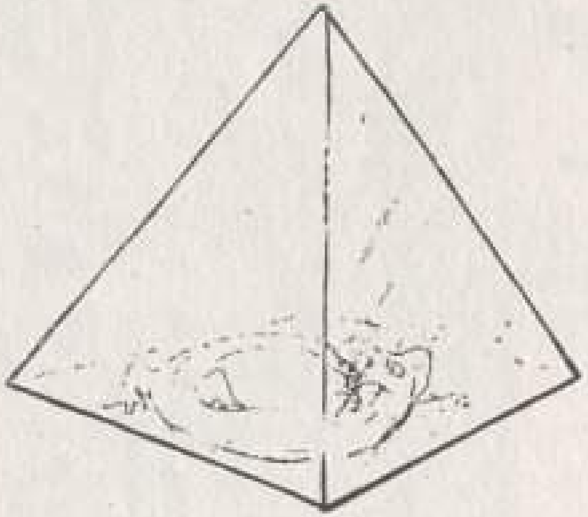
«Signori» lo senti dire, «come potete vedere, il paziente ora è assolutamente calmo. Ispettore, se desidera porgli qualche domanda . . .»

Un uomo alto, sottile, di bell'aspetto ti si avvicina con un sorriso gentile e battendoti amichevolmente una mano sulla spalla: «Non preoccupatevi» ti rincuora, «siete in buone mani. Potete dirmi ora chi siete e dove vivete?»

Tu vorresti anche dirglielo, ma il fatto è che non ricordi più nulla . . . È la fine della tua avventura.

224

Soffusa di una luce blu, la piramide di cristallo luccica in cima all'altare. Avanzi, l'afferri e un lancinante grido di dolore esce dalla tua bocca: la superficie della piramide è incandescente e ti fa perdere 2 punti di Resistenza.

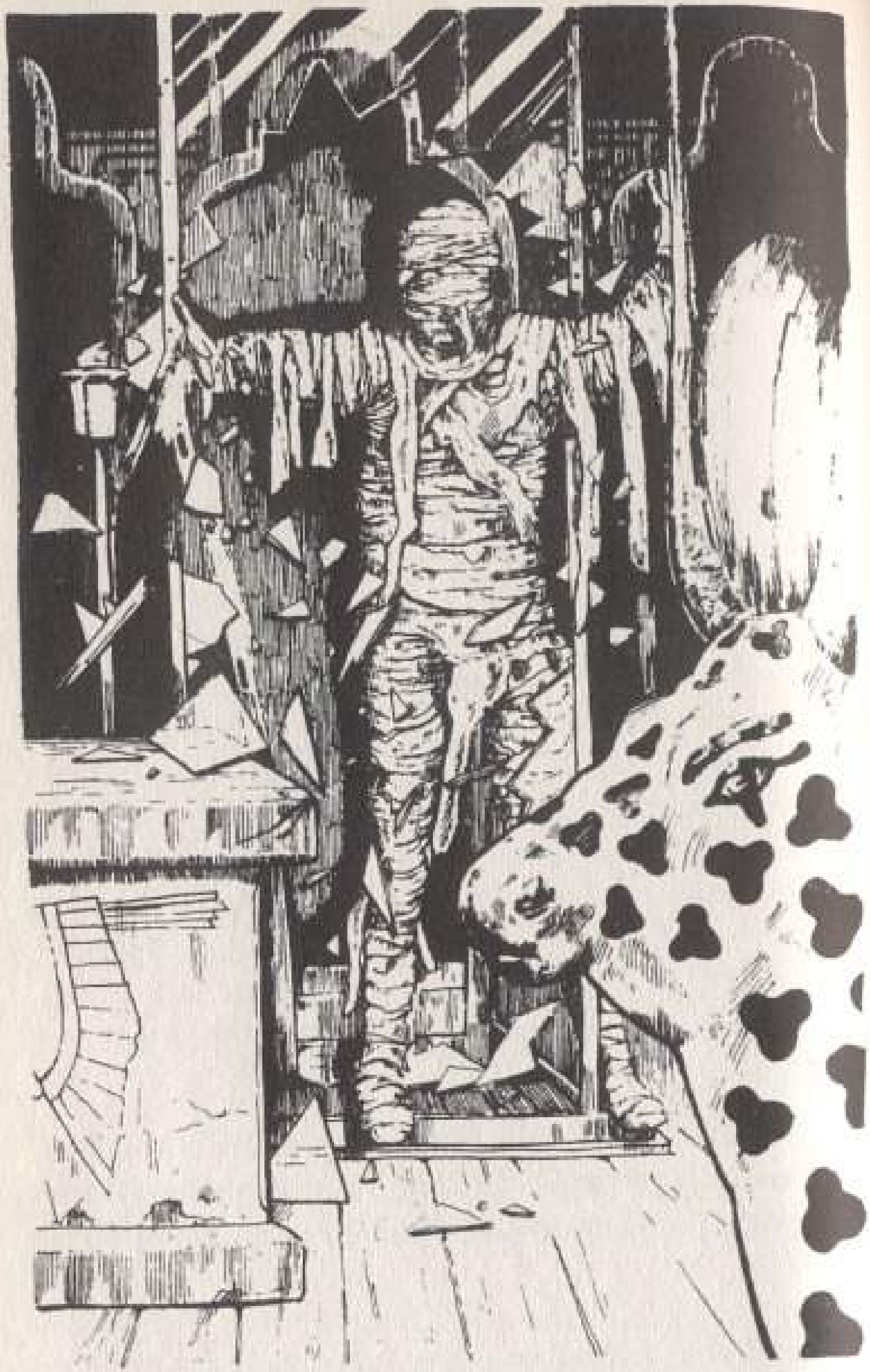


Metti alla prova la tua Forza, per vedere se riesci a trattenere la piramide il tempo necessario per gettarla nel pozzo. Se vinci, vai al **305**. Altrimenti, vai al **324**.

225

Tu e Harold richiudete in fretta la porta, che per fortuna ha la serratura dalla vostra parte. Dopo esservi

⚀ ⚅



(*fig. 13*) *Una mummia sta uscendo dalla vetrina*

rinfrancati un po' vi immettete in un lungo corridoio umido, illuminato da alcune torce, che vi conduce sul bordo di un vasto pozzo buio. Vai al **47**.

226

La voce di Thot echeggia nella camera.

«Ausbach può essere eliminato in due modi. Uno è quello di rivolgere contro di lui l'elemento di cui lui stesso si serve: il fuoco. L'altro è quello di trovare la sua forza vitale, strappatagli da Het e nascosta in qualche luogo del mondo sotterraneo».

Se ora vuoi conoscere il mistero della piramide di cristallo, vai al **213**. Se invece non ti interessa e possiedi la spada kafira, vai al **248**. Altrimenti, vai al **270**.

227 (*fig. 13*)

Se hai avuto buon esito nel mettere alla prova la tua Intelligenza, perdi solo 1 punto di Volontà. Se l'esito non è stato buono, perdi 2 punti di Volontà.

In preda allo stupore, te ne stai di fronte al sarcofago vuoto con ancora stampata nella mente la faccia grottesca di quel semivivo, quando un rumore di vetri rotti alle tue spalle ti richiama alla realtà. Ti volti e vedi una mummia che si sta liberando dalla vetrina in cui è in esposizione: avanza alla cieca verso di te, lamentandosi minacciosamente e diffondendo intorno un penetrante odore di muffa.

Metti alla prova la tua Intelligenza. Se hai successo, vai al **242**. Se fallisci, vai al **266**.

Se questa è la seconda volta che sbagli nel provare la tua Intelligenza, vai al **115**.

⚅ ⚅

228

Stringendoti la testa tra le mani crolli al suolo, mentre il Ka avidamente si butta su di te affondandoti gli artigli nella schiena. È la fine dell'avventura.

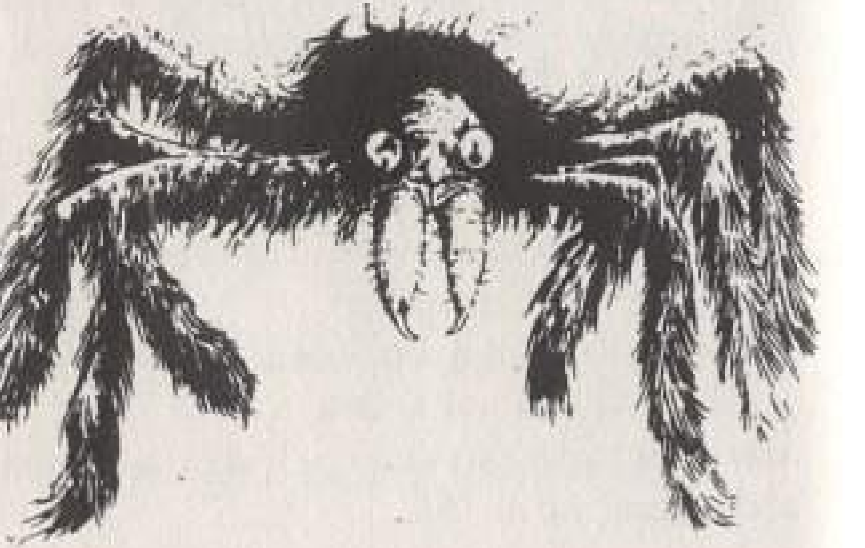
229

Scagli un tizzone acceso nelle fauci della creatura che, con un lungo sibilo, si trasforma in una sorta di bomba di fuoco. La sua esplosione ti fa cadere a terra e perdere 2 punti di Resistenza.

Ti rialzi un po' incerto sulle gambe, cercando Petrie-Smith: lo vedi intento a finire a colpi di fucile un'altra creatura, dalle cui numerose ferite fuoriesce un liquido purulento. Lo strano rospo a poco a poco si raggrinzisce, finché la sua pelle si spacca in mille brandelli sparsi sulla sabbia. Vai al **201**.

230

Con questo attacco riesci a mettere fuori combattimento la bestia: i suoi sibili divengono un gorgoglio lamentoso, poi si piega sulle zampe scivolando giù dal cadavere del pilota.



Vincendo la repulsione, allora, afferri un sacco postale con il quale ricopri il corpo per buttarlo in un angolo della fusoliera. Ora sei solo di fronte ai comandi dell'aereo.

Se hai sparato 5 o più colpi di pistola, vai al **287**. Se ne hai sparati di meno, o hai ucciso la creatura solo con l'estintore, vai al **372**.

231

Credi che riuscirai a evitare le mosse dello scorpione e a distruggere il suo pungiglione? Metti alla prova la tua Abilità contro la sua (8). Se vinci, vai al **79**.

Se fallisci, devi subire il suo tentativo di afferrarti con le tenaglie. Prova ancora la sua Abilità; se vince, vai al **173**.

Se invece fallisce, puoi provare coraggiosamente a ripetere questo paragrafo. Oppure puoi scappare. Vai al **281**. Oppure usa la pistola. Vai al **264**. O usa lo zufolo del dragone. Vai al **200**.

232

Questa struttura pulsante esercita un orribile fascino su di te, tanto da farti avanzare per sfiorare la fredda superficie luminosa. Ma, mentre l'accarezzi, le mani restano imprigionate in un liquido gelido come il ghiaccio! Con un grido di orrore salti all'indietro, strappando le mani dal tavolo fatato. Hai perso 1 punto di Volontà.

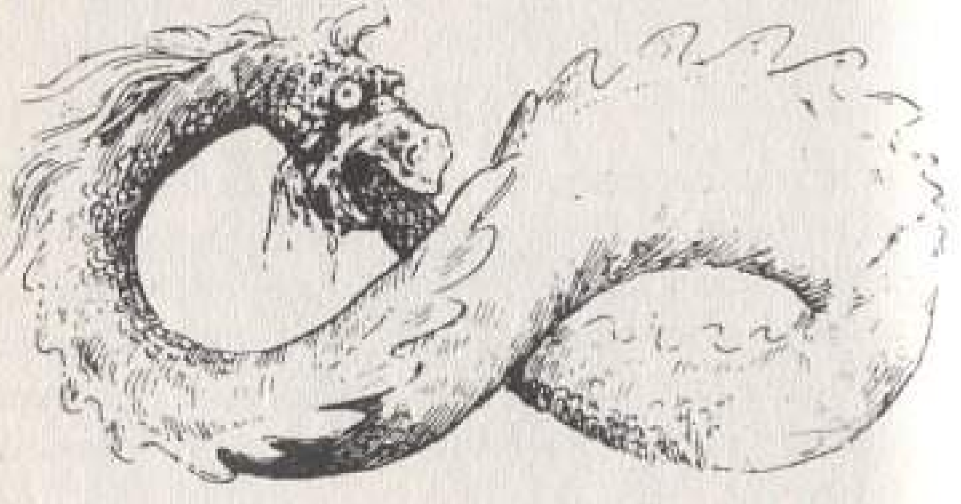
Spaventato dai poteri diabolici del Tavolo dei Dragoni, fuggi dalla stanza. Nel corridoio, puoi dirigerti verso la parte nord. Vai al **172**. Oppure puoi aprire la porta sulla parete est. Vai al **138**.

233

L'uomo serpente si dimostra terribilmente agile e forte, sicché in breve riesce a sopraffarti. Esausto e sanguinante non puoi opporre più nessuna resistenza agli artigli, che ti afferrano alla gola iniettandoti un veleno gelido che ti intorpidisce a poco a poco tutto il corpo. La bestia ti tiene sollevato tra le braccia coperte di squame e mormora selvaggiamente: «Il mio padrone sarà contento di me. Ho eliminato il suo unico ostacolo umano». Poi nella tua mente si fa buio, e finisce così la tua avventura.

234

Troppo lento! Proprio quando sei riuscito a prendere il vaso, la mano di fuoco ti afferra, avvolgendoti nelle sue spire. Con il corpo in preda alle fiamme precipiti nel pozzo del tempo gridando di dolore, ma nella tua agonia senti un altro grido che si unisce al tuo.



Certo, non sei riuscito a chiudere la porta dimensionale, ma hai distrutto Ausbach: quelle stesse fiamme che ti stanno consumando, hanno consumato anche la sua forza vitale! La tua avventura è finita.

235

Il tentativo di aprire la porta è fallito, perciò dovresti provare a buttarla giù a spallate. Vai al **255**. O preferisci visitare invece l'americano? Vai al **78**. Oppure abbandoni le ricerche e te ne torni alla tua cabina? Vai al **45**.

236

Quando al mattino ti risvegli sei fresco e riposato, pronto ad agire (hai recuperato metà della Resistenza o della Volontà perdute). Petrie-Smith se n'è già andato al British Museum, così dopo aver fatto colazione da solo metti a punto i tuoi piani per il sopralluogo a Shandwick House.

Rovistando nei cassetti della scrivania trovi una mappa militare dell'Inghilterra del sud, nella quale, dopo averla spianata sul tavolo, individui Shandwick House vicino ad una località chiamata Gorham, a venti chilometri da Londra. Decidi che sarà opportuno effettuare la visita di notte, dopo di che ti precipiti in centro per fare gli acquisti necessari. In un negozio di ferramenta ti rifornisci di una torcia elettrica e di un grimaldello. Segna questi due oggetti sotto la voce «Equipaggiamento» sul Registro Personale.

Una volta tornato a casa, apri la cassaforte dove tieni la pistola automatica a nove colpi. Segna alla voce «Armi» del Registro Personale: Pistola Automatica 2D/-. E alla voce «Equipaggiamento» le nove pallottole. Ogni volta che colpirai il bersaglio, procurerai un indebolimento della sua Resistenza pari al valore di due dadi (2D). Cerca dunque di avere sempre con te quest'arma, in modo da usarla quando te ne verrà data l'occasione.

Al tramonto lasci Bedford Terrace verso Shandwick House. Ci vai direttamente? Vai al **274**. O passi prima per Gorham, per parlare con gli abitanti del posto? Vai al **258**.

237

Dando prova della tua Abilità, colpisci con l'arma che hai scelto l'uomo cane; deduci il danno che hai provocato alla sua Resistenza e, se la creatura è spacciata, vai al **58**.

Se invece sopravvive, continuerà a combattere con la sua mazza, che può provocare un danno di 2 punti alla tua Resistenza. Devi perciò confrontare la sua Abilità (8) contro la tua. Se riesce a ridurre a 0 la tua Resistenza, vai al **132**.

Se riesci a sopravvivere, puoi riprendere la lotta ricominciando questo paragrafo. Oppure puoi tirar fuori la pistola. Vai al **202**. Oppure puoi tentare di scappare. Vai al **177**.

238

Ti arrampichi audacemente sul ballatoio e ti aggrappi al lampadario, sperando di arrivare proprio nel punto della stanza dove sta Ausbach. Metti alla prova la tua Abilità; in caso di vittoria, vai al **251**. Altrimenti, vai al **278**.

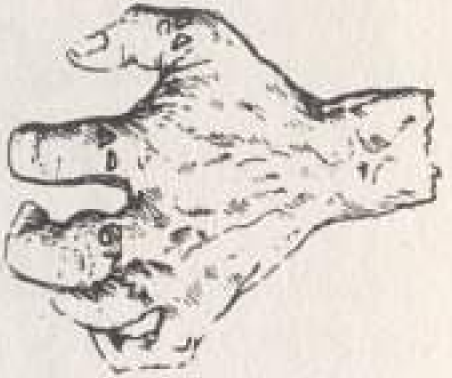
239

Dopo aver percorso per un tratto la stradina silenziosa, giungi in una via apparentemente piena di traffico. Infatti sei subito abbagliato dalle luci di una camionetta che ti si ferma vicino. Un arabo piuttosto alto, con un fez in testa e in divisa kaki ti saluta.

«Amico, non è proprio il caso che i turisti, qui al Cairo, girino dopo il tramonto per il villaggio dei morti». Con una certa prontezza di spirito riesci ad imbastire una storia a beneficio del poliziotto, a cui subito dopo chiedi se può indicarti la strada per il Grand Hotel, dove molto probabilmente Petrie-Smith ti sta attendendo. Vai al **257**.

240

Stai per schiacciare la mano ma, con un'agilità che ti terrorizza, questa riesce a scansarti e, saltandoti sull'altro piede, risale lungo la tua gamba fino al petto. La stretta delle sue gelide dita ti attanaglia la gola. Devi lottare contro la Forza della mano (8). Se vince ti toglie 2 punti di Resistenza, e se questa si riduce a 0 vai al **254**. In caso contrario, puoi cercare di strappare via la mano confrontando, sulla Tavola di Combattimento, la sua Forza contro la tua. Se vinci, vai al **273**. Se perdi, vai al **300**.



241

Con il cuore in gola tiri la cloche ed apri la farfalla per dar maggior potenza al motore. L'aereo risponde prontamente rimettendosi dalla picchiata in posizione di volo. Tuttavia hai perduto quota e stai volando al di sotto delle nubi nel bel mezzo di una tempesta. Poiché la visibilità è quasi nulla, e tu sei fuori rotta, la possibilità di andare a sbattere contro qualche monta-

⚀ ⚂

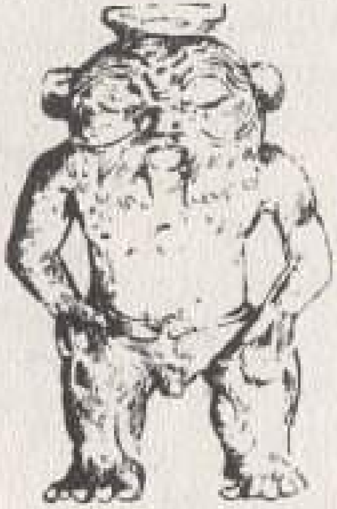
gna è molto alta, perciò cerchi una carta su cui sia segnato il piano di volo. Vai al **219**.

242

Hai perso 1 punto di Volontà. Ed ora come pensi di difenderti dalla mummia? Con lo stocco? Vai al **22**. O con il bastone? Vai al **6**. O preferisci filartela dal museo? Vai all'**82**.

243

«Pazzo» ti grida al di sopra della tempesta la fredda voce ben nota. «Nessun mortale può nulla contro di me». Ausbach tende ambedue le braccia, scaricandoti addosso fasci di energia elettrica che, colpendoti in pieno petto, ti mandano a sbattere contro il parapetto dell'astronave con tale violenza che tu precipiti oltre, verso il tuo destino. I tuoi ansimi si perdono nel vento, mentre rotoli giù, giù attraverso gli spazi infiniti del cielo. La tua mente scivola in un dolce oblio e tu perdi 2 punti di Volontà. Vai al **25**.



244

Hai perso 1 punto di Volontà.
«Sì, amico mio» dice il colonnello. «Una volta sono stato preda dell'oscuro potere di Het e ne ho pagato il prezzo. Il barone Ausbach è un morto vivente».
Si alza indicandoti la porta. Vuoi andare nella cabina di Ausbach? Vai al **192**. O preferisci tornare nella tua cabina abbandonando le ricerche? Vai al **338**.

245

Il corridoio prosegue ancora per un po' prima di terminare in un'ampia finestra che si affaccia sul giardino. Verso est c'è una porta chiusa a chiave con sopra scritto 'Ripostiglio', mentre sulla parete ovest si apre un'altra porta. Vuoi aprirla? Vai al **222**. Vuoi ritornare sulla balconata dell'atrio per provare ad aprire la doppia porta? Vai al **325**. O preferisci esaminare la parte sud del corridoio? Vai al **204**.

246

Non appena ti alzi l'aereo sbanda, sicché riesci a raggiungere la cabina con una certa fatica. La porta è chiusa dal di dentro e, per quanto tu batta, il pilota non dà segni di vita: unica risposta un rivolo di sangue che cola sotto la porta, e il rumore dei motori dell'aereo. Forzerai la porta della cabina? Vai al **203**. O rimarrai dove sei? Vai al **186**.

247

Il gobbo si prepara ad assestarti un altro colpo, ma tu fulmineo gli balzi addosso, bloccandogli con una mano il braccio armato di mannaia, mentre con l'altra

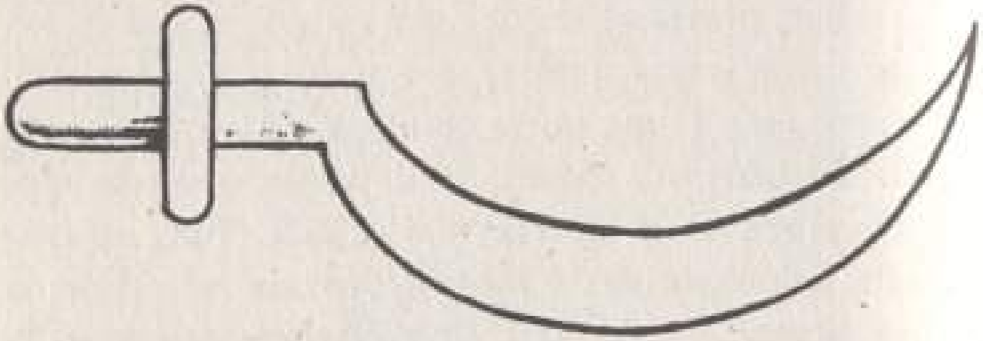
⚄ ⚂

abbatti il candelabro sulle sue membra contorte. Gioca 2D: se il risultato è 7 o più, vai al **184**. Se è meno, riesci a togliere 2 punti dalla sua Resistenza (15); poi vai al **209**.

248

Thot osserva con attenzione la spada kafira.

«Questa spada» dice, «ti potrà essere di aiuto nella lotta contro le ombre degli inferi, ma è legata ad una diabolica storia che ti consiglia di usarla con cautela».



Ti porge una piccola moneta d'oro, mentre con un ampio gesto ti indica la porta dorata.

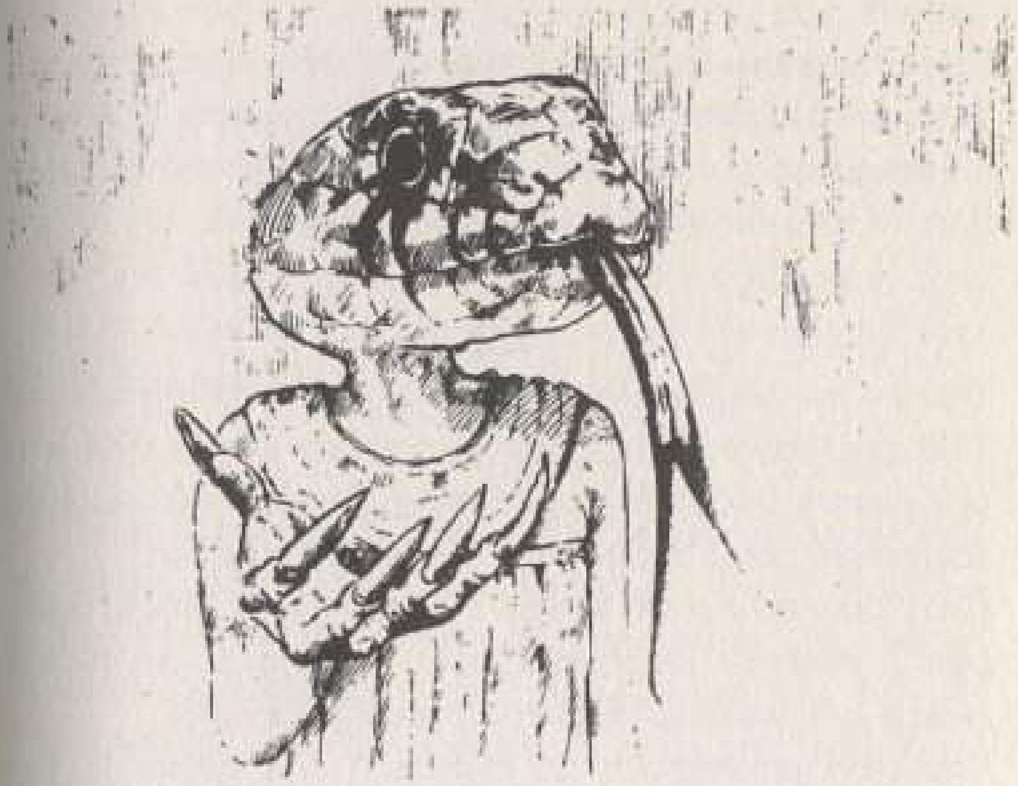
«Questa porta conduce al traghetto, ma il nocchiero vuole essere pagato». A poco a poco Thot scompare e tu ti avvii verso il passaggio. Vai al **160**.

249

Poiché la spada kafira è stata foggiata proprio per annientare gli spiriti infernali, comincia a scintillare di una luce bianca e mortale di fronte al Ka, che alla vista della lama si lascia sfuggire un grido spaventato e cerca di scappare. Invano; facendo roteare con un ampio gesto la spada, cerchi di squarciare il ventre del Ka. Devi provare la tua Abilità; se vinci, vai al **367**. Se perdi, vai al **357**.

250

Ti ritrovi alla sommità di una scala imponente, che scende in un pozzo senza fine. Dalle profondità sale un vento gelido che ti penetra nelle ossa, mentre un odore animalesco ti riempie le narici. Tutti i tuoi sensi sono travolti da una tremenda repulsione perché, ne sei certo, qualche cosa di orribile sta avvenendo laggiù.



Ecco, sotto di te avverti un certo movimento: una donna avanza con le braccia protese in gesto di saluto, tuttavia vi è qualche cosa che non ti convince nella sua andatura. Certo, ha il corpo di una donna, ma la pelle del volto è quella squamata di un serpente. A pochi passi sotto di te la creatura si ferma, rivolgendoti queste fredde e sibilanti parole: «Scendi nel pozzo. Scendi dal regno dei viventi al regno di Het». La tua avventura è finita.

251

Ti afferri con ambedue le mani al lampadario e ti lasci andare in un'oscillazione perfetta che ti conduce proprio sopra Ausbach, sul quale piombi all'improvviso, facendolo cadere a terra privo di sensi.

Ne approfitti per sciogliere dalle cinghie di pelle il giovanotto steso sul tavolo. Un po' stordito questi si rialza e si presenta come Harold, figlio di sir Roderick Lathers.

«Muoviamoci» ti dice, «credo di sapere come fuggire da questo laboratorio». Senza perdere tempo, ti trascina lungo un corridoio illuminato da una serie di torce fino all'orlo di un vasto pozzo. Vai al **47**.

252

Questa inattesa trasformazione ti è costata 2 punti di Volontà. Osservi stupefatto la creatura che si sfila lenta i guanti, lasciando apparire lunghe dita dalle unghie acuminate come artigli. Poi si avventa su di te.

Devi batterti contro la sua Abilità (9). Se vince, ti toglie 2 punti di Resistenza con un'unghiata. Se così ti riduce a 0, vai al **233**. Altrimenti leggi avanti.

Ora devi contrattaccare, mettendo alla prova la tua Abilità. Se vinci, la accoltelli togliendole 2 punti di Resistenza. Nel caso tu l'abbia fatta fuori, vai al **279**.

Se invece l'uomo serpente sopravvive, devi riprendere dall'inizio questo paragrafo continuando a combattere fino all'ultimo sangue.

253

Mentre lotti per liberarti dalla creatura rediviva, senti un brivido gelido che ti attanaglia progressivamente, come se il semplice contatto con la mummia ti togliesse forza. Riuscirai a liberartene prima che sia troppo tardi?

Confronta, sulla Tavola di Combattimento, la tua Forza -1 contro quella della mummia (8+1). Se fallisci nel tentativo di liberarti dalla sua stretta, devi ripetere un'altra volta questa sequenza, togliendo ancora 1 punto alla tua Forza ed aggiungendolo alla mummia. La lotta continua così finché la tua Forza non si riduce a 0 (vai al **131**), o tu non riesci a liberarti.

Se alla fine riesci a liberarti dalla presa dell'avversario, puoi tentare di abbatterlo con lo stocco. Vai al **26**. O con il bastone, vai al **74**. Oppure puoi cercare di scappare. Vai all'**82**. (Se la tua Forza si è ridotta puoi continuare a giocare finché non ti verrà offerta l'occasione di riacquistarla.)

254

La mano ti stringe alla gola con sempre maggior forza, finché, mancandoti completamente l'aria, crolli tra la polvere del pavimento in un ultimo spasimo di agonia, accompagnato dall'eco di una voce che ti schernisce: «Vedi, la tua curiosità ti ha perduto!» L'avventura è finita.

255

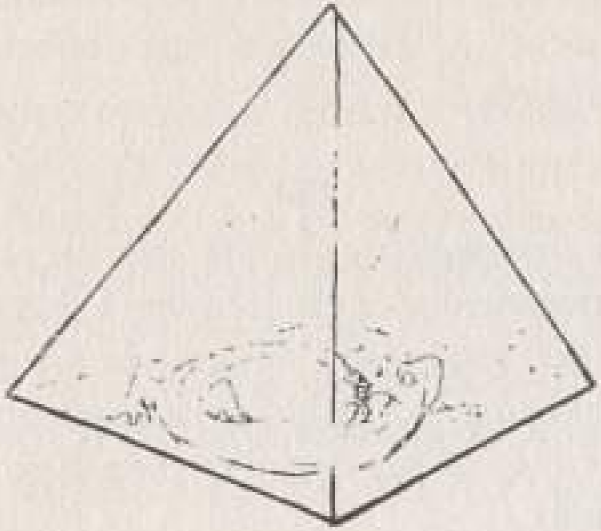
Per riuscire ad entrare nella stanza devi misurare, sulla Tavola di Combattimento, la tua Forza contro quella della porta (6). Se ce la fai, la serratura cede all'improvviso lasciandoti praticamente rotolare all'interno. Vai al **220**. Se fallisci puoi tentare un'altra volta, ma in caso di un secondo insuccesso devi andare direttamente al **275**.

256

Quando rientri a Bedford Terrace, trovi Petrie-Smith in salotto intento a tostare del pane sul fuoco del caminetto. Ti invita ad unirti a lui, per raccontargli come è andata. (Mentre mangiate recuperi 1 punto di Resistenza.)

Pian piano il fuoco del caminetto si affievolisce ed una quieta penombra invade la stanza, mentre Petrie-Smith affonda nella sua poltrona e comincia a parlare.

«Ho trascorso l'intera giornata nella mia ricerca sulle porte Thaati e su Het, la Sterminatrice. Het è una divinità egizia il cui elemento è il fuoco, ed è associata ai morti viventi, come spettri, zombi e vampiri. Non sono molti i miti che ne parlano, ma, in quelli che ho trovato, si dice che la sua dimora è la Grande Oscurità e che rappresenta una continua minaccia per il mondo. Le porte Thaati ed il dragone che si morde la coda sono strettamente legati a quei maghi che hanno scelto di essere discepoli di Het.



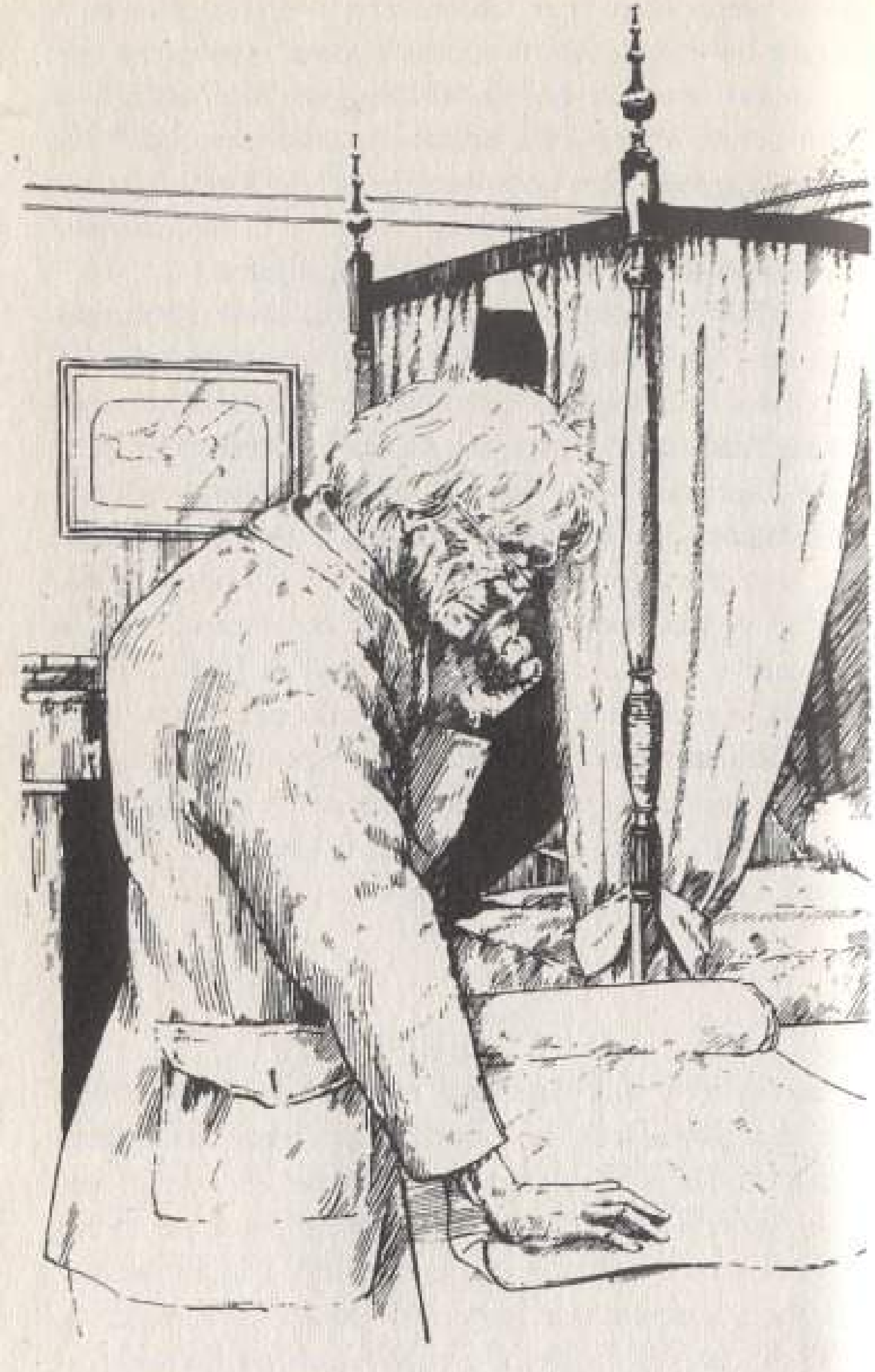
Gli Egiziani chiamavano quel simbolo 'Il nodo di Apep', credendo che fosse un talismano creato dal faraone mago Kefu, per aiutare Het nel controllo della terra e del fuoco. Se Het fosse entrata in possesso del talismano avrebbe potuto distruggere il mondo, ma Kefu venne ucciso ed il talismano andò perduto. Nella stessa leggenda vien detto anche che le formule magiche in grado di attivare il talismano e di evocare Het possono essere pronunciate solo negli inferi.

Dapprima una simile notizia non mi sembrò particolarmente interessante, ma ora, alla luce di quanto mi hai detto, essa acquista un nuovo ed inquietante significato. Ausbach conosce senz'altro i poteri della piramide di cristallo, ed è perciò che l'ha rubata; per quale altra ragione infatti l'avrebbe fatto, se non per evocare Het e riattivare il talismano che vi è imprigionato? Perché voglia compiere un'azione così empia non lo so; forse è pazzo, o forse è un servo di Het. Comunque sia, il mondo è in grave pericolo per causa sua e noi dobbiamo fermarlo! Stanotte riposiamo, ma domattina presto tu prenderai il tuo aereo per inseguire il *Lucrezia*, mentre io partirò per il Cairo per fare indagini sulla piramide di Kefu». Vai al **369**.

257 *(fig. 14)*

Ti risvegli in una lussuosa camera d'albergo, dopo aver recuperato con un buon sonno metà della Resistenza e della Volontà perdute durante gli avvenimenti del giorno prima. Se la tua Intelligenza ne aveva sofferto, ora è tornata alla normalità. Un'abbondante colazione ti restituisce ancora 1 punto di Resistenza, dopo di che vai a cercare Petrie-Smith ed Harold Lathers.

⚁ ⚄



(fig. 14) Il tuo vecchio amico prende una mappa

«Sono estremamente affascinato dal mezzo di trasporto così poco ortodosso che avete usato ieri per arrivare fin qui. Forse quell'Ausbach è un individuo pieno di senso dell'umorismo! Beh, ora accostatevi alla finestra». Nel dir ciò il vecchio amico prende una carta archeologica aperta su un tavolo.

«Ecco, guardate qui. La piramide di Kefu è a pochi chilometri dal Cairo. Ho già ingaggiato alcune guide e dei cammelli, così verso il tramonto potremo essere lì. Ora, poiché battere fisicamente questo Ausbach mi sembra un'impresa alquanto difficile, ho messo a punto un piano che si basa solo sull'astuzia. Questa notte la luna completa il suo ciclo e come ricorderete dall'Inno a Het trovato a Shandwick House, questo è il momento migliore per i suoi discepoli per entrare negli inferi. Sono certo che Ausbach tenterà di entrare nella piramide questa notte stessa, per celebrare i suoi riti inauditi; noi non dobbiamo far altro che attendere che egli scenda agli inferi, per poi prendere la piramide di cristallo!» Il vecchio scienziato conclude soddisfatto la sua esposizione, sottolineandola con un bel pugno sul tavolo.

«Ma come faremo a distruggere Ausbach?» chiede Harold.

«Amico mio» risponde Petrie-Smith un po' spazientito, «se la piramide di cristallo è una specie di chiave di passaggio tra una dimensione ed un'altra, e noi gliela soffiamo mentre Ausbach si trova agli inferi, lo avremo imprigionato per sempre assieme alla dea di cui è servo! Bene, ora preparatevi perché fra un'ora si parte».

Cogli quest'occasione per pulire la pistola e ricaricarla. Vai al **277**.

⚃ ⚄

258

L'antico villaggio di Gorham si sviluppa praticamente intorno ad un laghetto. Vi è un unico bar, 'Al vecchio sperone', nel quale entri dopo aver posteggiato in uno spiazzo vicino. All'interno, rivestito di legno di quercia impregnata di un acre odore di birra, un caminetto acceso riscalda l'ambiente. Due clienti stanno appoggiati al bancone, mentre un terzo, probabilmente il guardacaccia, sta seduto vicino al fuoco. Offrirai loro da bere? Vai al **290**. O berrai da solo aspettando che la curiosità li spinga a rivolgerti la parola? Vai al **306**.

259

L'insetto assassino si lancia sul tuo petto cercando di bloccarti le braccia con alcune delle sue zampe, e spalanca la bocca per mostrare una fila di spaventosi denti seghettati. Devi lottare contro la sua Abilità (8). Se ti vince, vai al **271**. Se fallisce, vai al **298**.

260

Con un salto piombi su Ausbach, scaraventandolo a terra. Egli, sorpreso dall'impeto, rotola all'indietro oltre l'altare e con un grido precipita nel pozzo. Ti avvicini al bordo per vedere il suo corpo che sprofonda tra le fiamme, finché il fumo ed il calore non ti costringono ad allontanarti. Hai distrutto Ausbach, finalmente!

Ma un sibilo agghiacciante alle spalle richiama la tua attenzione, e vedi dalla colonna di fuoco emergere una forma scura dalla testa di serpente. Devi chiudere immediatamente la porta che Ausbach ha aperto, l'unica speranza di riuscirci è di distruggere la piramide di cristallo. Ma come? Userai lo scettro di Thot? Vai al **342**. La spada kafira, il bastone o lo stocco? Vai al **355**. Lo zufolo del dragone? Vai al **319**. O cercherai di afferrare la piramide di cristallo per gettarla nel pozzo? Vai al **224**.

261

Scendi le scale, apri il portone ed esci. Fuori la pioggia è cessata ed una sinistra luna calante sprigiona, tra le nubi che vanno diradandosi, i suoi raggi argentei, illuminando gli arbusti della boscaglia. Metti in tasca la torcia elettrica e avanzi coraggiosamente lungo un sentierino di ghiaia. Ad un tratto un grido alla tua destra ti costringe a fermarti: un'ombra compare tra gli alberi, mentre tra spari e fumo il fogliame accanto a te viene sforacchiato da alcuni colpi di fucile. Sei incappato nel guardacaccia! Giri rapidissimo sui tacchi, cercando di scappare verso la strada principale. Vai al **256**.

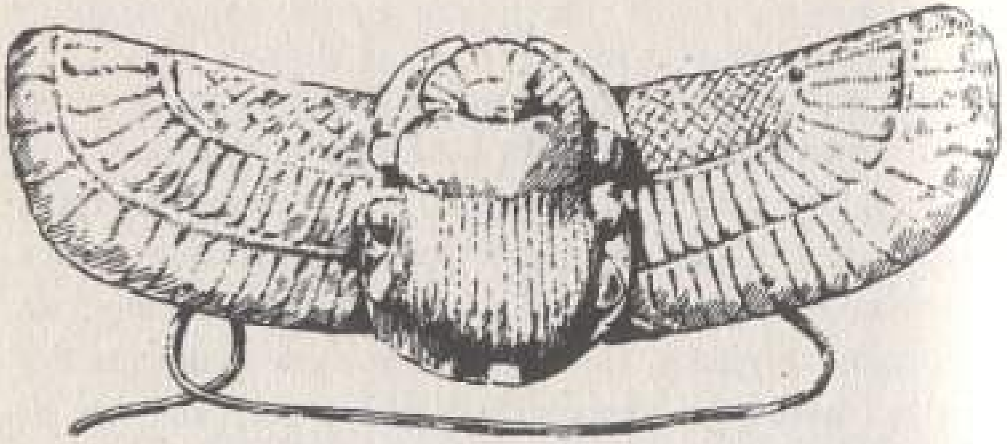
262

Ad un tratto avverti la netta sensazione che nel tripode, che si trova proprio accanto al podio del Guardiano, ci sia la chiave della tua salvezza, ma tra questa e te c'è l'uomo cane. Riuscirai ad ingannarlo? Sulla Tavola di Combattimento misura la tua Abilità contro la sua (8). Se vinci, vai al **153**. Se fallisci, il cane ti taglia la strada minacciandoti con la mazza. Misurati contro la sua Abilità, se vince ti colpisce togliendoti 2 punti di Resistenza e nel caso questa si riduca a 0, vai al **132**.

Se invece sopravvivi, vuoi riprovare ad eludere la sua attenzione? Riprendi dall'inizio questo paragrafo. Al-

⚄ ⚅

trimenti puoi combattere con la spada kafira, lo scettro di Thot, il bastone o lo stocco. Vai al **237**. Puoi anche tirar fuori la pistola. Vai al **202**. Se no cerca di fuggire. Vai al **177**.



263

L'incredibile visione ti è costata 1 punto di Volontà. Ma devi lottare per l'umanità, per la ragione e per la scienza. Vuoi usare la pistola? Vai al **221**. Alzerai lo scarabeo di cristallo blu di Petrie-Smith? Vai al **183**. Scaglierai in alto la bacchetta del guerriero? Vai al **126**. O soffierai nello zufolo del dragone? Vai al **108**.

264

Puoi far fuoco una, due, tre volte mettendo alla prova ogni volta la tua Abilità e togliendo il totale dei punti ottenuti dalla Resistenza dell'avversario. (Cancella le pallottole sparate dal Registro Personale.) Se hai sconfitto la creatura, vai al **100**.

Se invece sopravvive, passa al contrattacco. Lo scorpione di terracotta tenterà di afferrarti con le sue pinze, perciò devi combattere contro la sua Abilità (8). Se vince, vai al **173**. Se perde puoi tentare di sparare ancora, ripetendo questo paragrafo, purché tu abbia ancora qualche pallottola. Se no tenta di scappare. Vai al **281**. Oppure serviti del bastone o dello stocco. Vai al **231**. O usa lo zufolo del dragone. Vai al **200**.

265

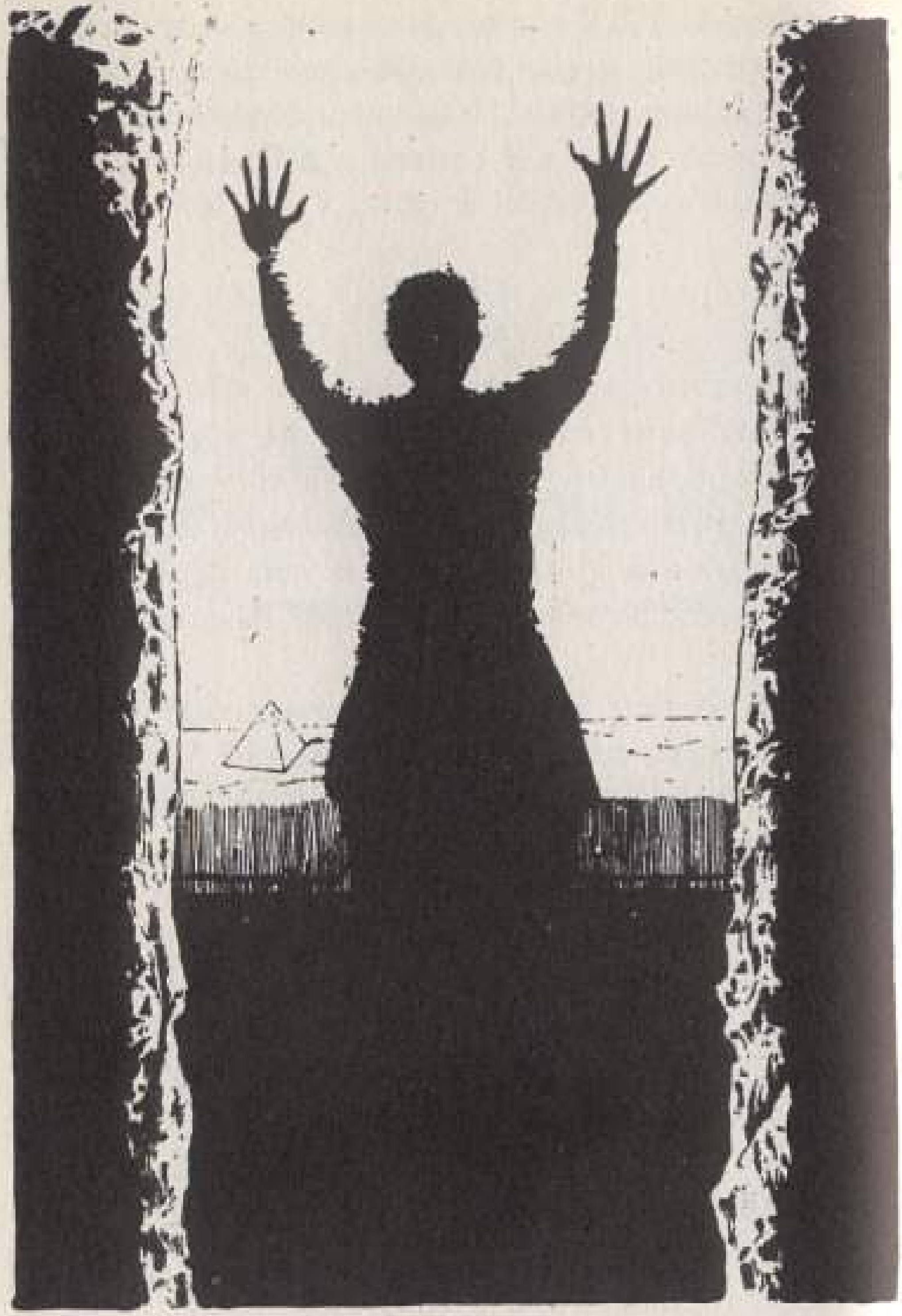
Hai perduto 2 punti di Volontà.

«Eh già, amico mio» dice il colonnello. «Un tempo fui irretito dal nero potere di Het, e ne ho pagato il prezzo». Ride di un riso triste, come di chi nasconda un orribile segreto; e mentre l'eco della sua risata riempie la stanza, non sopportando oltre la vista di quegli spaventosi occhi da serpente ti precipiti fuori della cabina.

Deciderai di tirar fuori il tuo acume e di fare delle indagini accurate nella cabina di Ausbach? Vai al **192**. O abbandonerai l'impresa, per tornartene nella tua cabina? Vai al **338**.

266

Hai perso 2 punti di Volontà e la mummia ormai ti è addosso! Devi misurarti con la sua Abilità (6), sulla Tavola di Combattimento. Se vince, vai al **280**. Se fallisce la combatterai con lo stocco? Vai al **22**. O con il bastone? Vai al **6**. Oppure te la fili dal museo? Vai all'**82**.



(fig. 15) Si staglia la figura di Ausbach

267

La creatura avanza goffamente cercando di ingurgitarti, infatti riesce ad afferrarti un braccio con i denti, tenendoti sospeso all'altezza della sua flaccida pancia! Devi difenderti dalla Forza (8) di questa specie di rospo, usando la Tavola di Combattimento. Se vinci, riesci a divincolarti per contrattaccare immediatamente con la pistola. Vai al **332**. O con un tizzone. Vai al **229**. Se fallisci, vai al **341**.

268

Riuscirai a sfuggire all'orda di mostri, sbattendo loro in faccia la porta? Misura sulla Tavola di Combattimento la tua Abilità contro l'Abilità complessiva degli spettri. Se vinci, vai al **225**. Se fallisci, devi decidere se vuoi difenderti con la polvere di cadavere; vai al **207**. O con la pistola; vai al **180**. O solo con i pugni; vai al **169**.

269 *(fig. 15)**

Man mano che avanzi la discesa si fa sempre più ripida, l'aria più calda e la luce rosata diventa sempre più rossa ed incandescente. Poco dopo, mentre passi in un ampio cerchio di monoliti di pietra, una luce bianchissima, demoniaca, che fuoriesce da una vasta voragine ti costringe a proteggerti gli occhi.

Sei di fronte al pozzo del tempo. In piedi, davanti ad un altare su cui giace la piramide di cristallo, si staglia la figura di Ausbach, illuminata dalla luce che proviene dal pozzo. È intento a salmodiare in una dura lingua gutturale. Mentre lo osservi cantare l'inno, la sua voce arriva al parossismo, stende le braccia e una co-

⚃ ⚃

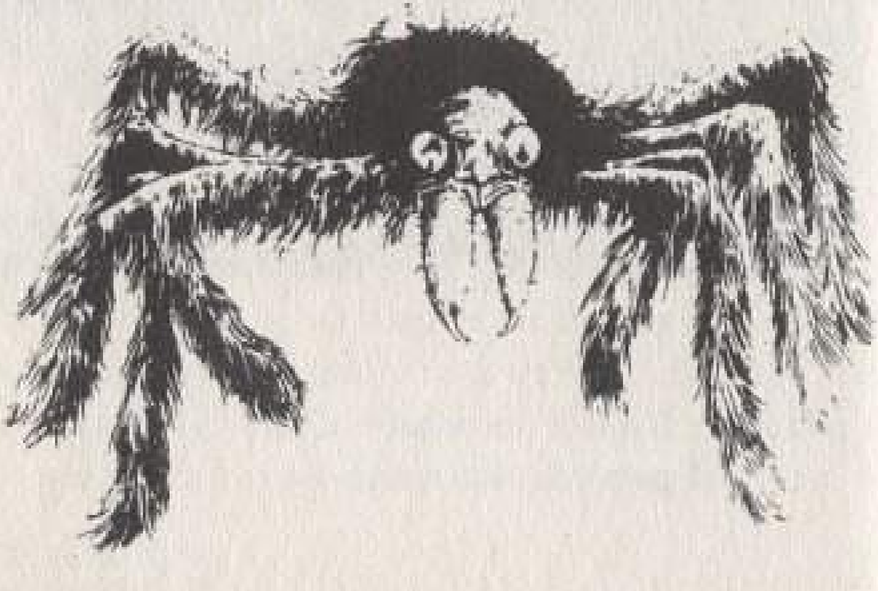
lonna di fuoco si sprigiona dalla voragine. Capisci subito che si tratta della porta dimensionale che conduce alla Grande Oscurità, e dalla quale da un momento all'altro potrebbe comparire Het, la Sterminatrice. Immediatamente esci da dietro le pietre dov'eri nascosto e carichi Ausbach.

Se hai il vaso che contiene la sua forza vitale, vai al **199**. Se preferisci attaccarlo con il copricapo di coccodrillo, vai al **140**. Altrimenti, ritenendo che sia immune a qualunque arma, puoi decidere di buttarlo nella voragine di fuoco. Vai al **125**.

270

Thot fa comparire dal nulla uno scettro di pietra e te lo offre dicendo: «Con questo potrai cacciare le ombre degli inferi».

Non appena afferri lo scettro senti un'ondata di energia penetrare nel tuo corpo, facendoti recuperare 2 punti di Volontà. Segna sul Registro Personale: Scettro di Thot 4/4. Pertanto quando lo vorrai usare, dovrai mettere alla prova la tua Abilità e in caso favorevole strapperai 4 punti di Resistenza o di Volontà al tuo avversario.



Alla fine Thot ti porge una monetina d'oro, indicandoti con un gesto della mano una porta dietro a te. «Questa porta conduce al traghetto, ma il nocchiero vuole essere pagato». Vai al **160**.

271

«Muori!» e subito l'insetto assassino completa l'orrenda opera affondandoti i denti nel collo. Tu cadi privo di vita a terra, ponendo così fine alla tua avventura.

272

Per quanto il colpo sia molto potente, non raggiunge lo scopo. Infatti Ausbach ti guarda con la faccia tesa in una furia oscena, urlandoti: «Pazzo! Quel copricapo è dedicato a Yehog e, con la porta dimensionale aperta, l'hai attirato contro di te!» Mentre Ausbach continua a parlare, un senso di vertigine ti assale, la terra sembra muoversi sotto i tuoi piedi e lentamente senti di star perdendo conoscenza.

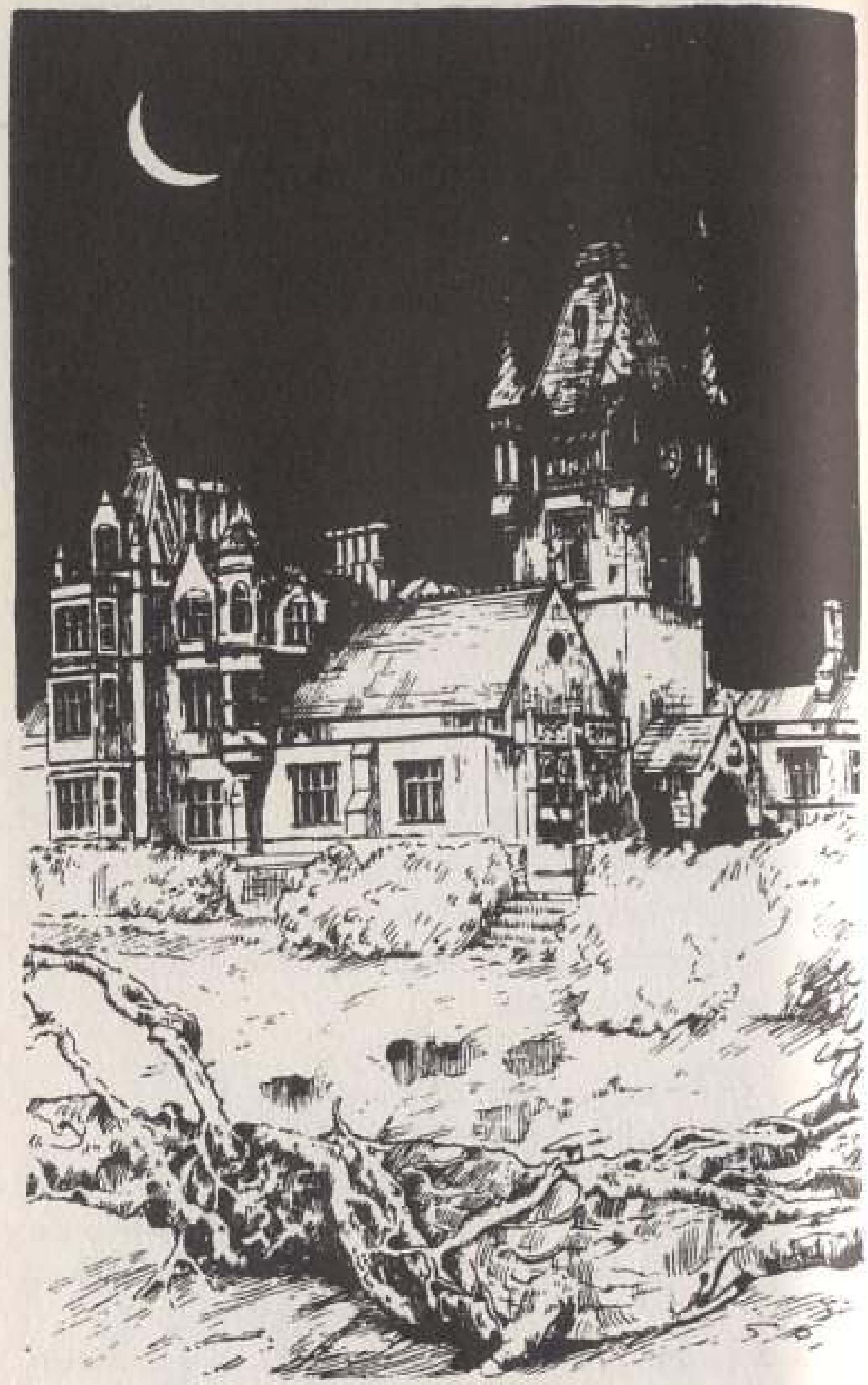
L'ultimo ricordo che ti accompagna, prima che la vita ti sia risucchiata completamente, è quello di una maligna intelligenza che ti avvolge nelle sue spire. Questa è la fine dell'avventura.

273

Riesci ad insinuare le dita sotto la sua pelle avvizzita, afferrando la Mano di Gloria tanto strettamente da farla, per così dire, soffocare. La mano a poco a poco si riempie di immondi bubboni, poi senza rumore esplode in una nube di disgustose spore!

Con un ansimo ti butti all'indietro, ma hai già inalato un po' di quella polvere ricca di spore portatrici di un

⚁ ⚅



(fig. 16) Ti avvicini alla porta d'ingresso

pericolosissimo virus. Da questo momento in poi, perderai 1 punto di Resistenza ogni volta che la tua azione si svolgerà in un paragrafo pari, finché non troverai il modo per essere curato o non morrai. Devi segnare questo effetto sul Registro Personale.

In preda ad una tosse violenta, raccogli la lanterna e barcollando esci dalla porta scolpita. Vai al **120**.

274 *(fig. 16)*

Dopo un paio di chilometri vedi un cartello con la scritta 'Shandwick House' accanto ad un imponente cancello di ferro battuto. Dopo aver parcheggiato al riparo del muro esterno, coperto d'edera, apri i battenti senza incontrare nessuna resistenza, solamente cigolano paurosamente sui cardini. Ti incammini lungo un sentiero di ghiaia, ingombro di rami secchi e di pozzanghere, che si snoda tra due file di rododendri trascurati e di alberi contorti, che sembrano quasi mormorare al tuo passaggio. Ad un certo punto la stradina si apre sulla maestosa Shandwick House, una magione in cui si esprimono le forme bizzarre dello stile neogotico. In quella profonda oscurità e solitudine ti senti come se mille occhi ti spiassero dalle finestre non illuminate. Ti avvicini furtivamente alla porta d'ingresso per spiare attraverso la buca delle lettere: un'armatura si erge su un lato della porta, mentre dall'altro vi è un appendiabiti; il resto dell'entrata è nel buio. Che ci sia un accesso più facile e discreto?

Darai un'occhiata alla parte sud della casa? Vai al **95**.

O andrai verso nord? Vai al **320**.

⚂ ⚀

275

Mentre stai armeggiando con la serratura, senti dei secchi colpetti sulla spalla. Piuttosto imbarazzato ti giri e vedi il Commissario di bordo in persona, affiancato da due ufficiali.

«Credo necessaria qualche spiegazione a proposito della vostra presenza a bordo» ti dice. «In ogni caso il vostro viaggio è terminato». Finisce così la tua avventura.

276

Con un potente strattone rovesci il Tavolo dei Dragoni, liberando le mani dall'orrendo incantesimo. La scatola di bronzo si rovescia lasciando fuoriuscire acri zaffate di fumo che invadono la stanza. Ma tu prontamente batti in ritirata, chiudendoti la porta alle spalle.

Una volta tornato nel corridoio ti senti subito molto meglio, un caldo benessere ti ristora, facendoti recuperare 1 punto di Volontà. Proseguirai verso nord? Vai al **172**. O vuoi provare ad aprire la porta che sta sulla parete est? Vai al **138**.

277

A dispetto dell'entusiasmo di Petrie-Smith, viaggiare sotto il sole cocente d'Egitto non è per niente confortevole. Al tramonto, dopo aver passato la giornata a difenderti dalle mosche, arrivate alla piramide di Kefu e vi accampate per consumare un pasto alquanto abbondante, che ti restituisce 1 punto di Resistenza. Con lo spirito risollevato, provvedete a mettere una sentinella di guardia alla piramide e vi mettete in attesa del sorgere della luna. Non molto dopo ha inizio l'attacco. Mentre con le spalle alla piramide stai osservando un portatore egizio che sta controllando i cammelli, ti accorgi che all'improvviso l'uomo sembra ripiegarsi su se stesso come in preda ad un forte dolore, per poi scomparire nel nulla. Nell'oscurità non hai potuto vedere altro, ma hai sentito chiaramente il suono di un rumoroso singulto. Immediatamente chiami Petrie-Smith e, dopo aver afferrato un tizzone dal fuoco, vi precipitate sul posto; non trovate ovviamente traccia del portatore, ma vedete sulla sabbia una strana impronta circolare.

«Curioso, direi» mormora Petrie-Smith. «Osserva come sono tranquilli i cammelli».

Subito dopo, accompagnato da un rumore simile a qualcosa che esce dal fango, compare dal buio una specie di enorme rospo. Metti alla prova la tua Intelligenza. Se vinci, vai al **299**. Se fallisci, vai al **315**.

278

Hai calcolato male il salto, perciò riesci ad appenderti al lampadario ma non hai nessun impeto per farti trasportare più in là. Non ti resta che lasciarti cadere sul pavimento che è circa tre metri più in basso. Metti alla prova la tua Abilità. Se vinci, vai al **291**. Se perdi, vai al **318**.

279

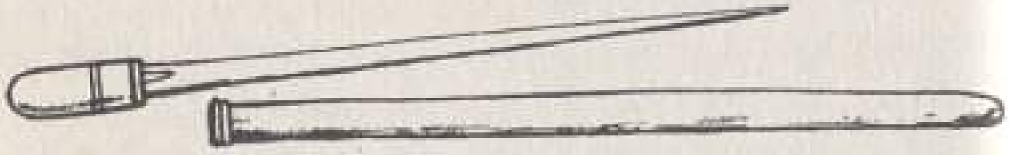
Durante la lotta il tuo avversario non ha emesso un suono, ora però l'uomo rettile geme, agitando la lingua biforcuta. Fa un ultimo tentativo per lanciarsi su di te, ma scivola di lato e cade a terra. Dalle sue numerose ferite cola un liquido verdastro e disgustoso,

⚀ ⚄

di cui non riesci a sostenere la vista, perciò ti allontani. Se vuoi, puoi portare con te il serpente di vetro, se prima ti sei soffermato ad osservarlo. Segnalo alla voce «Equipaggiamento» del Registro Personale. Vai al **338**.

280

La mummia ti stringe in un abbraccio poderoso, bloccando ogni tuo movimento. Sei in trappola, con la faccia schiacciata contro quel friabile cadavere bendato, incapace di liberarti dalla sua presa.



Devi lottare contro la straordinaria Forza della mummia (8). Se non riesci a rompere il suo abbraccio, vai al **253**. Se invece ci riesci, puoi lottare usando lo stocco. Vai al **26**. O il bastone. Vai al **74**. Oppure puoi tentare di scappare. Vai all'**82**.

281

In qualche modo sei riuscito ad evitare lo scorpione. Senza alcun indugio cominci a correre per la caverna con la bestia alle calcagna e intanto, facendoti luce con la lanterna, cerchi disperatamente un passaggio sulle pareti che ti offra una via d'uscita sufficientemente stretta perché la bestia non ti possa seguire. La trovi finalmente, e ti arrampichi per raggiungerla; ma riuscirai ad essere più veloce dello scatto finale dello scorpione?

Devi misurare, sulla Tavola di Combattimento, la tua Abilità contro quella dello scorpione (8). Se ce la fai ti infili velocemente nella fessura. Vai al **130**. Altrimenti, vai al **110**.

282

Chiami il pilota attraverso l'interfono aspettando che ti risponda. Niente, se non il martellante rimbombo dei motori e un orrido gorgogliante singulto. È meglio che tu vada a vedere di persona. Vai al **246**.

283

Hai perso 2 punti di Volontà. L'uomo cane, gli occhi roteanti, s'aggira fiutando l'aria con il muso proteso in un ghigno bestiale, finché con un ultimo grugnito si slancia contro di te. Segna, sul Registro Personale, che è armato di una mazza dalla testa di cane e che ha una Resistenza di 14 punti.

Il cane contro la cui Abilità (8), devi opporre la tua, vibra il suo colpo. Se vince, toglie 2 punti alla tua Resistenza; se con ciò si trova ridotta a 0, vai al **132**. Se invece fallisce, puoi continuare a lottare con la spada kafira, o con lo scettro di Thot, o con il bastone o lo stocco. Vai al **237**. Oppure usa la pistola. Vai al **202**. Oppure cerca di fuggire. Vai al **177**.

284

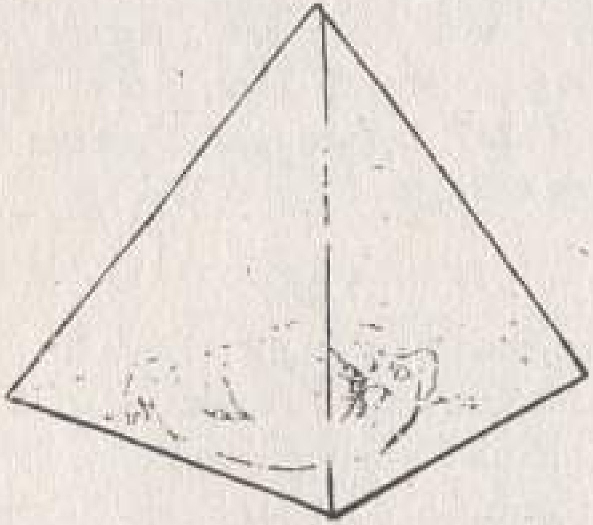
Alla base del modello c'è una scritta che dice trattarsi della piramide di Kefu. Accanto ci sono una busta marroncina ed un foglio spiegazzato, su cui sono disegnati alcuni geroglifici, seguiti da quella che è senz'altro una loro traduzione, scritta con caratteri alquanto contorti e difficili da decifrare:

Scoperta nella seconda camera della piramide di Kefu. Papiro di Amon-ket, sommo sacerdote di Het, tradotto dal barone Ausbach.

«... quando la luna avrà trascorso il suo massimo trionfo per iniziare a dissolversi ad oriente, entra nella piramide di Kefu e prendi dalle mani di Horus la chiave di cristallo. Poi, giunto nel Sacro Vestibolo, prostrati fino a terra per celebrare i riti divini, intonando nella lingua del serpente questo inno, a maggior gloria di coloro che dimorano nella Grande Oscurità:

Het, io ti invoco, Sterminatrice!
Allontana il terrore di Yebog!
Allontana l'ira di Thot!
Avvolgi le spire di Apep,
lui che ti segue nell'oscurità.

Dissolvi queste pareti
ché io possa entrare nelle dimore di polvere,
negli atri di silenzio,
nel regno dei tormenti,
dove solo i tuoi servi possono vagare!»



Accanto al testo vi è un disegno della chiave di cristallo: è la piccola piramide che ti è stata rubata!

A questo punto esamini la busta marroncina. Dentro trovi la ricevuta di due biglietti per il volo Parigi, Vienna, Budapest, Costantinopoli della nave aerea *Lucrezia*, partita da Croydon quella sera stessa. Ne deduci che il ladro della piramide di cristallo si deve trovare senz'altro sulla *Lucrezia*; pertanto, intascata la ricevuta, lasci immediatamente Shandwick House per far ritorno a Londra. (Porti con te anche il foglio, che devi segnare, chiamandolo Papiro, sul Registro Personale, nel caso volessi consultarlo di nuovo. Tuttavia, se intendi farlo, ricordati di prendere nota anche del numero di questo paragrafo.) Lasci definitivamente la casa per andare al **261**.

285

Togli il tappo e vuoti tutto d'un fiato il contenuto della fiala. L'effetto è istantaneo e sorprendente. Infatti dopo un primo momento in cui ti senti mancare il respiro, tanto forte è la sensazione di bruciore che il liquido ti provoca, subito ti senti pervadere da un'ondata di calore e di benessere che fa recuperare alla tua Resistenza il punteggio di due dadi, (ricorda però che comunque non puoi superare il punteggio totale iniziale).

Comunque c'è un prezzo da pagare per essere ricorso a questo aiuto estremo, perché, essendo i cristalli instabili, si possono deteriorare in qualunque momento. Così ogni volta che l'avventura proseguirà in un paragrafo contrassegnato da un *, dovrai togliere 2 punti alla tua Resistenza in quel momento. Ora, dopo aver preso nota di tutto sul Registro Personale, torna al paragrafo che ti compete.

⚅ ⚂

286

Con un tremendo strattone scaraventi nel pozzo Ausbach, ma sul bordo questi riesce ad afferrarti per la giacca trascinandoti con sé nell'abisso. Ancora un ultimo grido di orrore, poi le fiamme avvolgono te e il tuo nemico in un unico mortale abbraccio. Così, consumata dal fuoco, termina la tua avventura.

287

Ti siedi sul sedile dell'aiuto pilota prendendo in mano i comandi, ma la cloche agisce a vuoto. Hai appena il tempo di renderti conto che qualche pallottola deve aver colpito i centri vitali di controllo, quando la fusoliera comincia a vibrare, i motori impazziscono, mentre l'aereo, oltrepassata la cortina di nubi, precipita sulle montagne sottostanti. Non c'è più nulla da fare. La tua avventura è finita.

288

Spari un colpo contro quel rospo disgustoso trapassandone la pelle viscida, da cui comincia a colare all'istante un liquido vischioso. La pelle, completamente svuotata del suo contenuto, rimane modellata, come un involucro translucido, intorno al corpo del portatore egizio.

Intanto Petrie-Smith è alle prese con un altro rospo. Con estremo sangue freddo riesce a cacciare nelle sue fauci il tizzone acceso, trasformando il rospo in una bomba di fuoco che esplode con un sibilo spaventoso. Il tuo vecchio amico finisce a gambe all'aria, ma non c'è bisogno di soccorrerlo, perché un attimo dopo anche se un po' barcollante è di nuovo in piedi. Vai al **201**.

289 *

Man mano che procedi il terreno sale, presentandoti un paesaggio fatto di colonne di pietra grezza, disposte parte in cerchio, parte in linea e parte a casaccio, che si stagliano su un orizzonte tinto di un rosa soprannaturale: qualcosa avverte il tuo istinto che il nemico numero uno, Ausbach, è nelle vicinanze. Vai al **269**.

290

La tua offerta crea immediatamente un'atmosfera di gelo.

«Nessuno è così mal ridotto qui a Gorham» dice il guardacaccia, «da non potersi permettere qualcosa da bere. Non abbiamo bisogno di denaro straniero».

In qualche modo li hai offesi, perciò finisci rapidamente il tuo bicchiere e torni alla macchina. Vai al **274**.

291 *(fig. 17)*

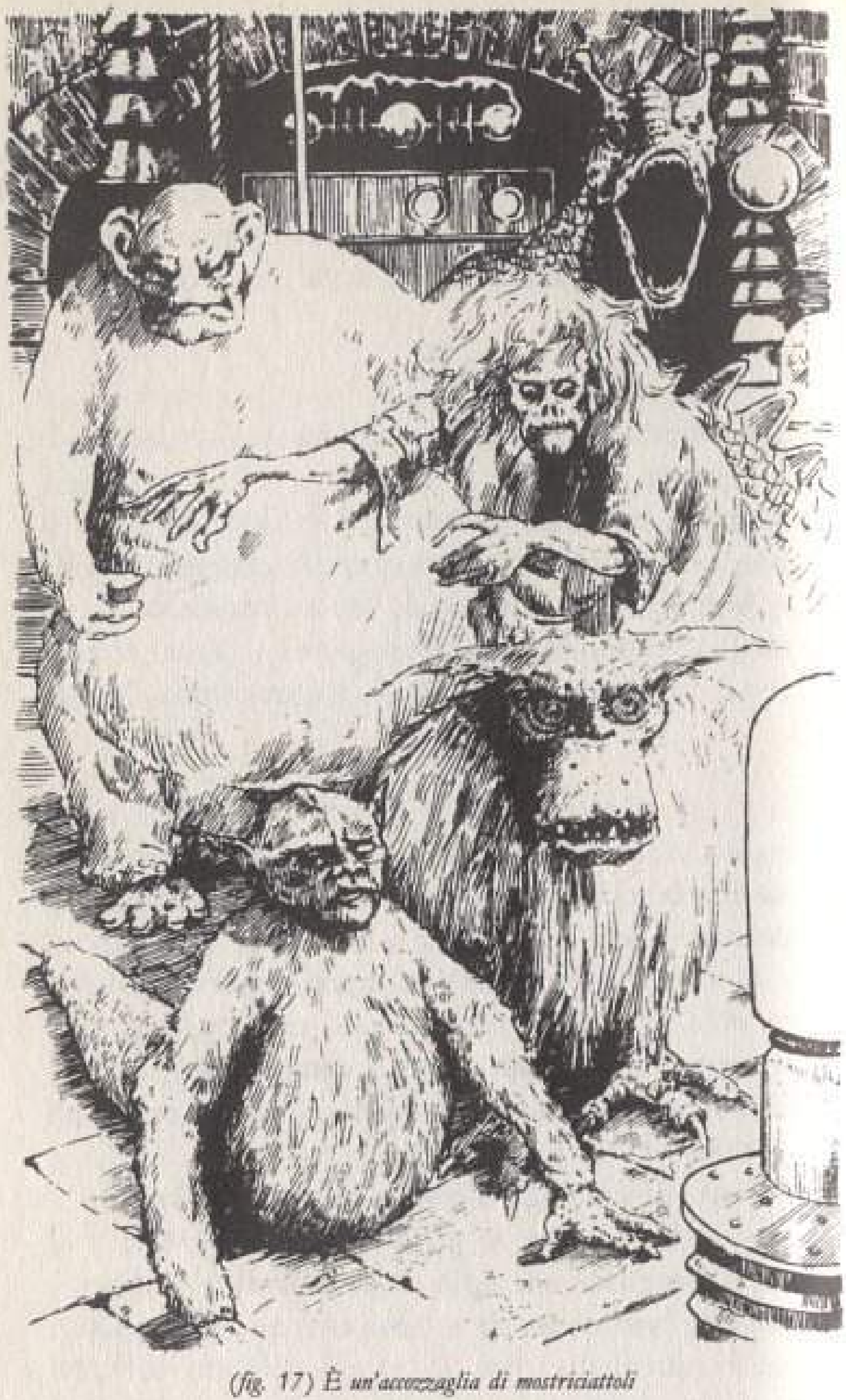
Cadi pesantemente, ma riesci a fare una capriola per diminuire la violenza dell'impatto. Perdi 1 punto di Resistenza.

«Maledetti voi e la vostra intraprendenza» urla Ausbach. «Ho cose ben più importanti da fare che cercare di eliminarvi. Lascerò questo compito ai miei animaletti!» Ciò detto esce dal salone, dopo aver spinto con rabbia il tavolo verso di te.

Subito sciogli le cinghie che legano il giovanotto, il quale si rialza ancora un po' debole sulle gambe e si presenta come Harold, figlio di sir Roderick Lathers.

«Temo che non ci sia da aspettarsi nessuna clemenza dai suoi animaletti» dice. «Sono il risultato di turpi

⚃ ⚀



(fig. 17) È un'accozzaglia di mostriciattoli

esperimenti: morti viventi ed esseri che non avrebbero mai dovuto nascere! Guardate! Ecco che sono già qui smaniosi di bere il nostro sangue!»

Un'orda di spettri, ridicola se non fosse orrenda, avanza nella sala, chi saltellando sulle corte gambe, chi facendo capriole, chi strisciando come un serpente, chi dondolando, ma tutti con lo stesso sguardo maligno ed assetato, come di chi desideri soddisfare una brama incontenibile.

Metti alla prova la tua Intelligenza. Se vinci, vai al **358**. Se fallisci, vai al **373**.

292

Mentre fissi terrorizzato questo orrore, perdi 2 punti di Volontà. Non si tratta di uno scherzo della natura, ma di una magia maligna che ha animato questo scorpione di terracotta per difendere la piramide di Kefu. Annota sul Registro Personale che la creatura ha una Resistenza di 12 punti.

Lo scorpione tenta di attanagliarti con le sue pinze. Devi lottare contro la sua Abilità (8). Se ti sconfigge vai al **173**. Altrimenti come preferisci difenderti? Con la pistola? Vai al **264**. Con il bastone o con lo stocco? Vai al **231**. Oppure usando lo zufolo del dragone? Vai al **200**.

293

Ti lanci verso il vaso, cercando di trarne fuori il cervello prima che la mano di fuoco ti afferri. Metti alla prova la tua Abilità. Se hai successo, vai al **166**. Se fallisci, vai al **234**.

⚀ ⚄

294

Hai perso 1 punto di Volontà. L'uomo cane, gli occhi roteanti, s'aggira fiutando l'aria con il muso proteso in un ghigno bestiale finché in un ultimo grugnito si slancia contro di te. Segna sul Registro Personale che è armato di una mazza dalla testa a forma di cane e che ha una Resistenza di 14 punti.

Dovrai difenderti da questo abominio con una delle seguenti armi, ammesso che tu le abbia: il copricapo di coccodrillo (vai al **262**), la spada kafira, lo scettro di Thot, il bastone o lo stocco (vai al **237**), la pistola (vai al **202**), oppure potresti fuggire (vai al **177**).

295

Non sei in grado di opporti all'incantesimo del Tavolo dei Dragoni, che sembra succhiarti ogni forza vitale. Perdi 2 punti di Volontà: se si riduce a 0, vai al **250**,

Cerchi con tutta la forza della disperazione di liberare, con la tua Intelligenza, la mente dal magico potere del tavolo fatato (9). Se vinci, vai al **316**. Se fallisci, torna all'inizio di questo paragrafo.

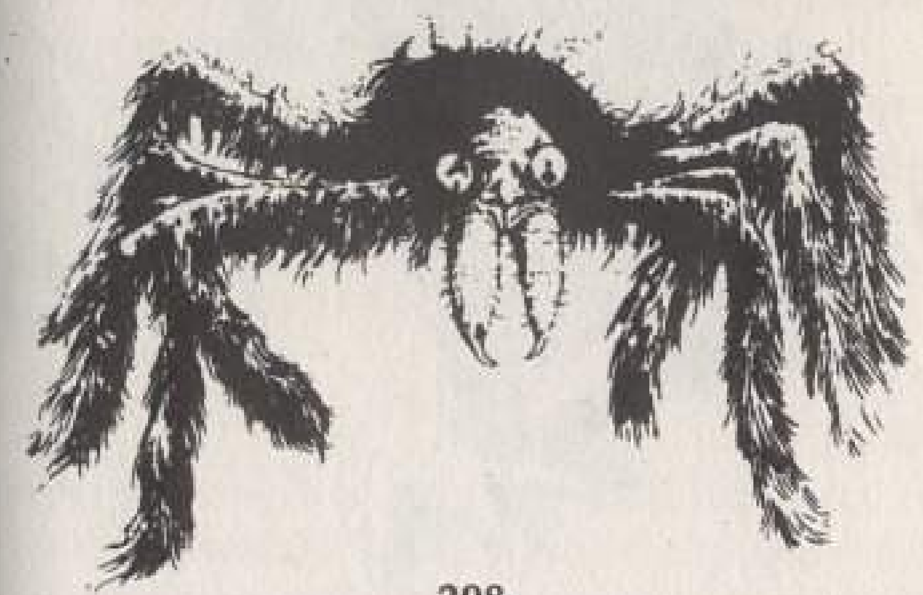
296

«Eccovi finalmente» dice l'occupante della camera, un signore piuttosto alto con un vecchio completo blu e un paio di occhiali scuri. «Vi stavo giusto aspettando. Permettete? Sono il colonnello Hiram T. Schroeder, dell'esercito americano, a riposo».

Può darsi che il colonnello sia cieco e ti abbia scambiato per un altro, perché di sicuro non l'hai mai visto prima d'ora, così stai già per scusarti per esserti introdotto nella sua cabina, quando ti si rivolge di nuovo: «No, no non sono cieco! Vi stavo aspettando veramente, o meglio noi due vi stavamo aspettando. Sarà meglio che prendiate una sedia, mentre vi spiego tutto». Vai all'**87**.

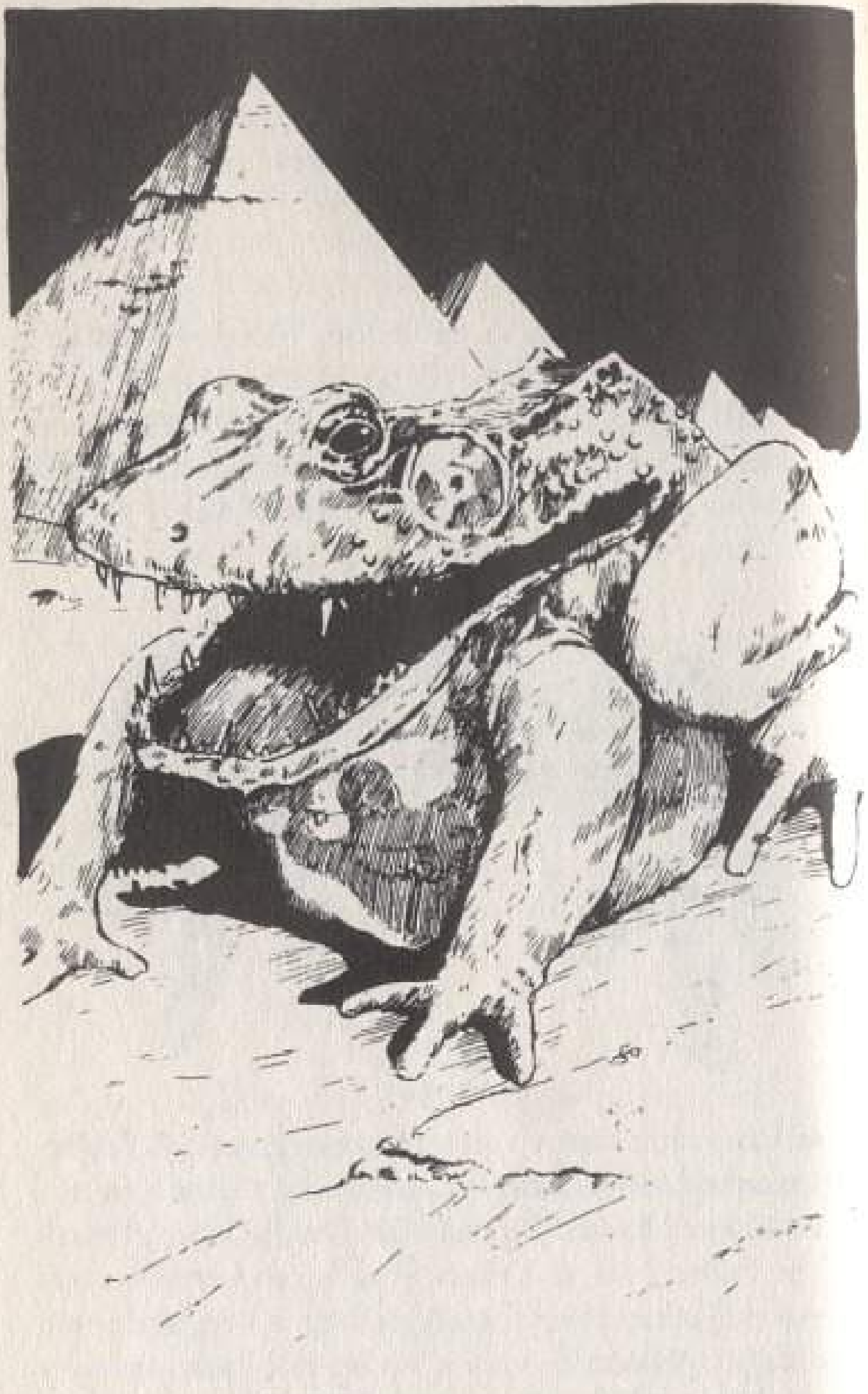
297

Ruotando agilmente su te stesso, blocchi il braccio della governante armato di pugnale, spingendola all'indietro. Segna sul Registro Personale che lei ha una Resistenza di 16 punti. E adesso come pensi di portare avanti la lotta: con la pistola? Vai al **52**. O cercando di strapparle il pugnale? Vai al **176**.



298

Lotti con tutte le tue forze per scioglierti dall'abbraccio mortale dell'insetto assassino, opponendo la tua Forza contro la sua (8), sulla Tavola di Combattimento. Se fallisci, vai al **271**. Se vinci, cercherai forse di sparare? Vai al **314**. O, nel caso che il caricatore non abbia più pallottole, vuoi provare a lottare corpo a corpo? Vai al **352**.



(*fig.* 18) *Il suo corpo è semitrasparente*

299 (*fig.* 18)

Perdi 1 punto di Volontà di fronte all'enorme bestia dagli occhi sinistri che ti fissa con la bocca spalancata su una fila di denti acuminatissimi. Il suo corpo è semitrasparente, sicché puoi intravedere sotto la pelle della pancia il corpo fluttuante del portatore egizio.

Il rospo ha una Resistenza di 16 punti, che devi segnare sul Registro Personale. Ti difenderai con la pistola? Vai al **332**. O con uno dei tizzoni incandescenti? Vai al **229**.

300

La mano ti attanaglia la gola! Devi lottare contro la sua Forza magica (8). Se vince toglie 2 punti alla tua Resistenza; se questa si riduce a 0, vai al **254**.

Disperatamente cerchi di liberarti da quegli scheletrici artigli, confrontando sulla Tavola di Combattimento la tua Forza contro quella della Mano di Gloria. Se vinci tu, vai al **273**. Se perdi, la mano stringe di più la sua morsa, perciò devi ripetere questo paragrafo.

301

Ancora padrone di te stesso, tiri fuori dal vaso il cervello di Ausbach, strizzandolo, mentre lui grida di dolore. Barcollante cerca di aggrapparsi al bordo dell'altare, ma le ginocchia gli cedono e cade bocconi. Allora tu stringi ancora più forte finché, dopo essersi trascinato ancora per un po', crolla definitivamente al suolo. Tra le mani, al posto del suo cervello, non ti rimane che della polvere, mentre nel luogo dove è crollato non c'è che un mucchietto di abiti ed una macchia scura.

⚂ ⚂

Stai ancora contemplando la distruzione del tuo nemico, quando un forte sibilo ti costringe a voltarti e dalla colonna di fuoco alle tue spalle compare una mostruosa testa di serpente! Devi agire immediatamente per richiudere la porta creata da Ausbach. La tua unica speranza è riuscire a distruggere la piramide di cristallo. Userai lo scettro di Thot? Vai al **342**. La spada kafira, il bastone o lo stocco? Vai al **355**. Lo zufolo del dragone? Vai al **319**. O prenderai la piramide dall'altare, per gettarla nel pozzo? Vai al **224**.

302

Prima di saltare sulla terra umida degli inferi, peschi la monetina dalla tasca per porgerla al nocchiero, che ti grida: «Ti ringrazio, mortale. Colui che cerchi è laggiù al pozzo del tempo, potrai imparare la saggezza nella dimora dei morti».
Come interpretare queste misteriose parole; andando a sinistra verso un tempio semidiroccato? Vai al **364**. O andando diritto, seguendo l'indicazione del nocchiero, verso il luogo dove dovrebbe esserci Ausbach? Vai al **337**.

303

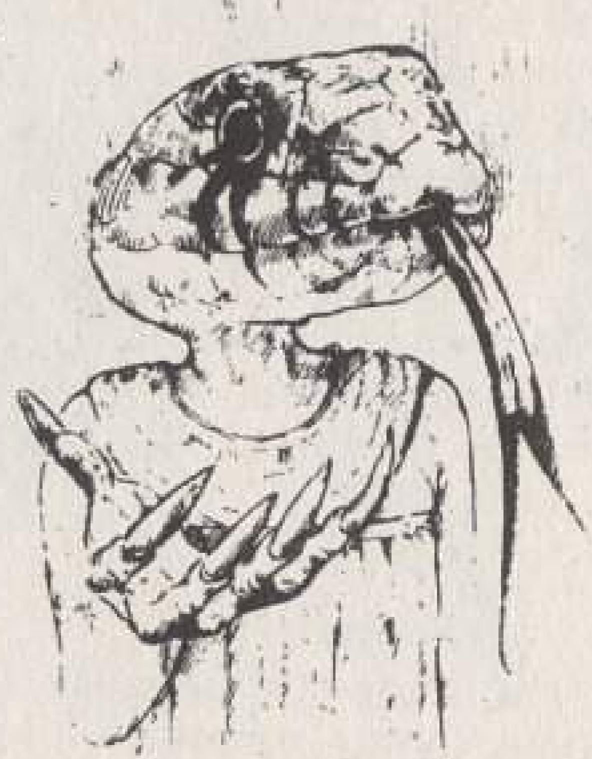
Mentre ti concentri, ti accorgi che il copricapo può essere usato per convogliare la forza dei tuoi pensieri contro altre creature intelligenti. Decidi di farne subito uso contro il Ka, nel tentativo di cacciarlo. Misura dunque la tua Intelligenza con quella del Ka (5) sulla Tavola di Combattimento. Se vinci, vai al **331**. Se fallisci, vai al **311**.

304

La porta si apre su una biblioteca; alle pareti ci sono file interminabili di libri rilegati in pelle, schedari e cartelle, interrotte da due finestre e da una doppia porta sulla parete est. Sotto la finestra ad ovest c'è una scrivania invasa dalle carte, e su cui giace il modellino di una piramide. Senza esitare, ti fai avanti per esaminare il tavolo da vicino. Vai al **284**.

305

Con furia selvaggia afferri la piramide, la getti nel pozzo e la osservi scomparire tra le fiamme della colonna di fuoco che sembra rinvigorirsi. Indietreggiando ti copri gli occhi per proteggerti, mentre con orrore ti accorgi che Het, vestita di lingue di fuoco, allunga i suoi artigli acuminati per afferrarti. È solo un at-



⚁ ⚀

timo: subito dopo sprofonda nel pozzo che si chiude sopra di lei. Sei riuscito a chiudere la porta dimensionale!

Ancora sconvolto stai per andartene, quando la terra comincia a tremare sotto di te spaccandosi in crepe profonde, mentre un vento gelido fortissimo ti percuote, e prima che tu riesca a trovar riparo dietro le pietre, ti scaraventa in alto verso il cielo facendoti salire come in un sogno, finché cessa e tu precipiti nell'oscurità. Vai al **375**.

306

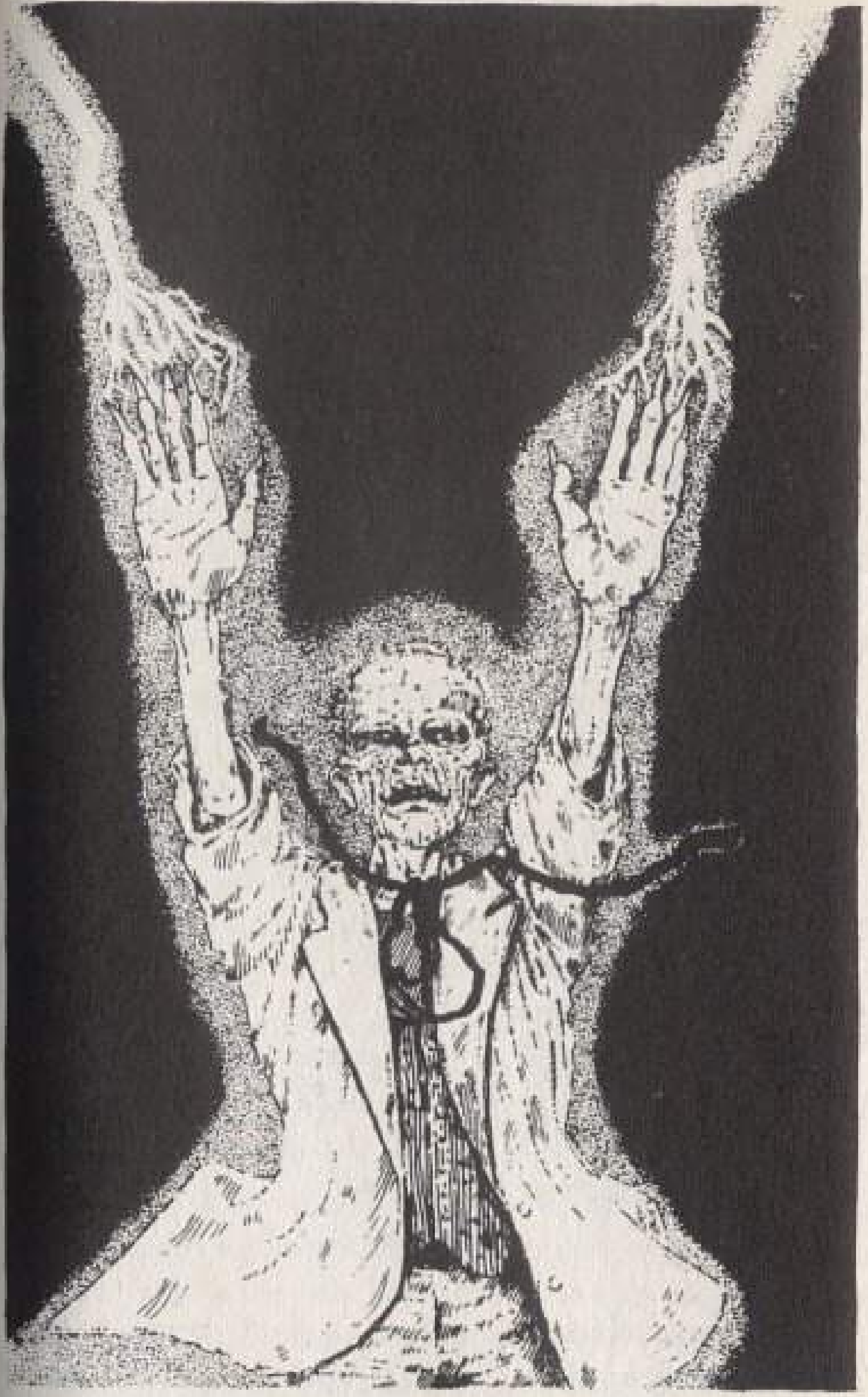
Ben presto la naturale reticenza dei campagnoli cede alla curiosità, e i due tizi del bar si mettono a chiacchierare con te. Con un po' d'abilità riesci a portare il discorso su Shandwick House e sul suo proprietario.

Vieni così a sapere che appartiene a Sir Roderick, che abita il grande edificio assieme al figlio Harold, ambedue famosi archeologi. Sembra che Harold si trovi momentaneamente all'estero, ma sir Roderick deve trovarsi in casa, dove ha ospitato fino a quel mattino uno straniero, un barone. Tra le varie cose vieni anche a sapere che in una sala del primo piano della casa c'è una preziosa raccolta di vasi antichi e statue.

Soddisfatto delle informazioni avute finisci in fretta il bicchiere, ti infili il cappotto e ti avvii verso l'automobile, non senza aver notato che il guardacaccia è già uscito dal bar. Vai al **274**.

307 *(fig. 19)*

Nell'infuriare della tempesta, la figura che si staglia contro il parapetto si gira e tu riconosci il volto cru-



(fig. 19) Si illumina di una luce sinistra

dele del cadavere vivente del British Museum.

Ausbach ti sta dritto di fronte, con ambedue le mani alzate come di chi voglia evocare una divinità. «Wendigo, cavaliere del vento, infondimi la tua potenza» egli grida.

La risposta arriva immediatamente: il vento raddoppia la sua furia, lampi e tuoni si susseguono in maniera terrificante, finché Ausbach, trapassato da una folgore, non si illumina di una luce sinistra che prorompe dal suo corpo saturo di energia. Metti alla prova la tua Intelligenza. Se vinci, vai al **263**. Se perdi, vai al **243**.

308

Mentre l'aereo si tuffa nel nero cielo notturno te ne stai rannicchiato sopra un sacco pieno di posta ammuffita. Alla debole luce della lampadina riesci a malapena a leggere il giornale e di quando in quando ti muovi un po' per vincere il freddo che si insinua nelle ossa. Alla fine, stanco ed intorpidito, ti assopisci.

Ti svegli piuttosto allarmato perché dal tubo dell'interfono escono dei suoni inspiegabili, sibili, cigolii ed infine un urlo strozzato del pilota.

«Mein Gott . . » poi silenzio.

Vuoi provare a metterti in comunicazione con il pilota attraverso l'interfono? Vai al **282**. O preferisci andare direttamente alla cabina di comando per vedere subito cos'è successo? Vai al **246**.

309

Mentre tu ed Harold arretrate oltre la porta ad arco, venite attaccati da un'orda di spettri. Gioca quattro dadi e segna sul Registro Personale il risultato che rappresenta la Resistenza complessiva degli spettri. Per eliminarli tutti dovrai ridurla a 0.

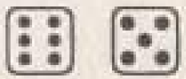
Velocissimo afferri un'urna di polvere di cadavere per lanciarla contro quei mostri (cancellala dal Registro Personale). Devi mettere alla prova la tua Abilità; se vinci, l'urna esplode togliendo alla loro Resistenza un punteggio pari al valore di 3 dadi. Se riesci ad eliminarli tutti, vai al **106**.

Se invece ne sopravvive qualcuno o sbagli il colpo, si preparano ad attaccarti a morsi e a graffi. Devi lottare contro la loro Abilità (9); se vincono infliggono 3 punti di danno alla tua Resistenza. Se così questa si riduce a 0, vai al **63**. Altrimenti puoi tentare di fuggire assieme ad Harold oltre la porta ad arco. Vai al **268**. Oppure puoi tirare un'altra urna di polvere di cadavere, come indicato all'inizio di questo paragrafo.

310

Gli piombi addosso gridando: «Fermo! Il gioco è finito!»

L'uomo stende un braccio, come per fermarti mentre infinite particelle dorate si librano magicamente in aria verso un'altra vetrina. Lo afferri per una spalla, lo giri, e ti si presenta una visione sconvolgente. La pelle del cranio, spaventosamente tesa, è quasi spaccata, le labbra disserrate in un ghigno diabolico mostrano due file di denti acuminati, gli occhi cerchiati di rosso ti guardano con una luce selvaggia. Sconvolto ti lasci sfuggire lo zombi che con uno strattone si libera per gettarsi nel sarcofago, dove scompare.



Dopo aver messo alla prova la tua Intelligenza, qualunque sia il risultato, vai al **227**.

311

Nello sforzo di respingere il Ka, la tua mente sembra sopraffatta da una forza superiore che la penetra, facendole perdere ogni controllo. A poco a poco un senso di vertigine ti pervade, per un attimo vacilli prima di cadere nella polvere e, mentre un freddo tormentoso paralizza le tue ossa, senti che la vita ormai ti abbandona.

Il copricapo, un manufatto dedicato al crudele Yehog, ha consumato la tua mente incapace di dominarlo.

È la fine della tua avventura.

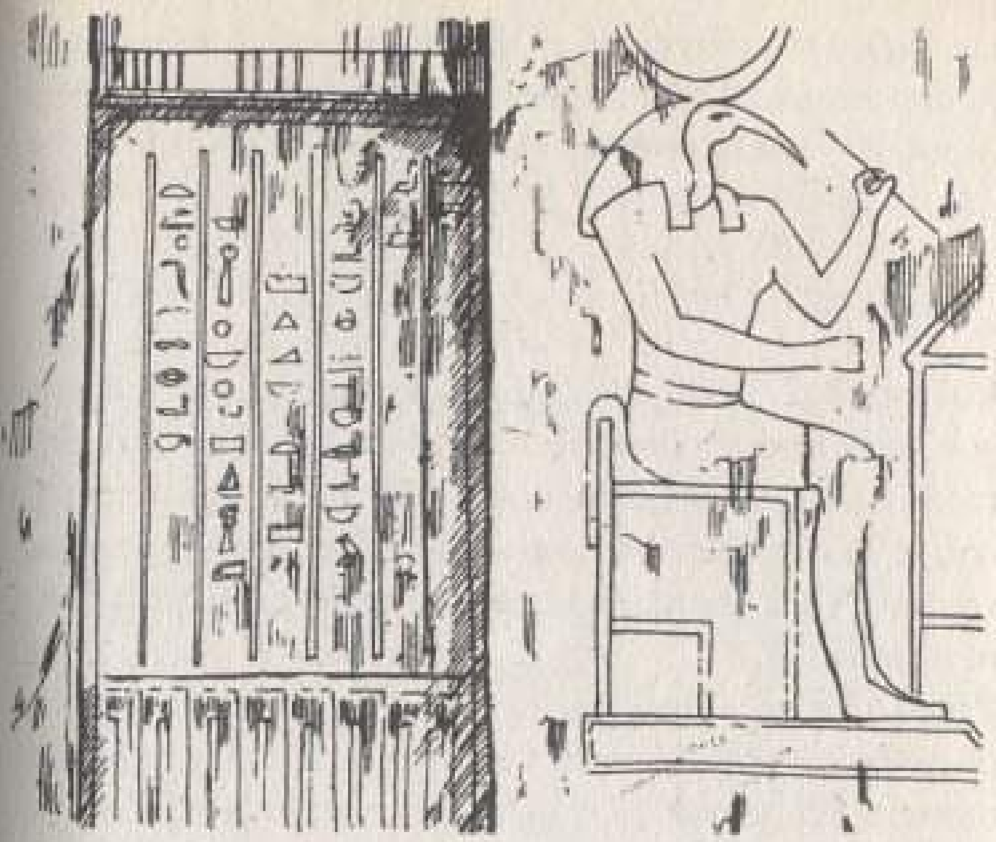
312

Con un grido di sfida ti butti sul gobbo, afferrandolo per il braccio armato d'ascia e scaraventandolo contro la credenza, in uno sfascio di porcellane. Riuscirai a disarmarlo o dovrai subire un suo attacco? Confronta la tua Forza contro la sua (9), sulla Tavola di Combattimento. Se vinci, vai all'**85**. Se perdi, vai al **13**.

313

Mentre procedi, intravedi una luce che fuoriesce da una porta davanti alla quale è disegnato un cerchio; dentro ci sono mozziconi di candela ancora fumanti e macchie d'olio di differenti colori. Hai scoperto i resti dei preparativi rituali fatti da Ausbach per aprire la porta degli inferi.

Aggirando il cerchio entri nella stanza, illuminata da lampade ad olio. La camera è vuota, ma sembra abitata a causa della presenza di numerose divinità egizie dipinte alle pareti, tra le quali spicca, accanto ad una porta dorata, la rappresentazione di Thot, seduto ad un alto scrittoio.



Ti fermi di fronte a questo dipinto per ammirarlo, quando la testa di Thot si gira verso di te e ti guarda con i suoi occhi scuri. Se hai delle munizioni puoi sparargli fino a tre colpi. Vai al **123**. Se invece non vuoi o non puoi sparare, vai al **150**.

314

La creatura si raccoglie all'indietro sul cadavere del pilota, pronta a scattare su di te. Con una mossa fulminea estrai la pistola preparandoti a sparare uno, due o tre colpi. Ricorda, ad ogni pallottola, di mettere alla prova la tua Abilità, di calcolare il danno totale per sottrarlo all'avversario e di cancellare il numero di pallottole usate dal Registro Personale. Alla fine, comunque vadano le cose, vai al **339**.

315

Hai perso 2 punti di Volontà. La creatura è enorme, con una bocca talmente ampia che sembra dividerla in due, in essa si distinguono due file di denti acuminati e minacciosi. Attraverso il suo corpo semitrasparente si vede fluttuare la sagoma del corpo del portatore egizio.

Prima che tu abbia il tempo di reagire, questa specie di rospo gigante si butta verso di te. È il momento di mettere alla prova la tua Abilità contro la sua (8). Se perdi, vai al **267**. Se vinci riesci a sfuggirgli e ti prepari ad attaccarlo, dopo aver segnato, sul Registro Personale, che ha una Resistenza di 16 punti. Userai la pistola? Vai al **332**. Oppure un tizzone? Vai al **229**.

316

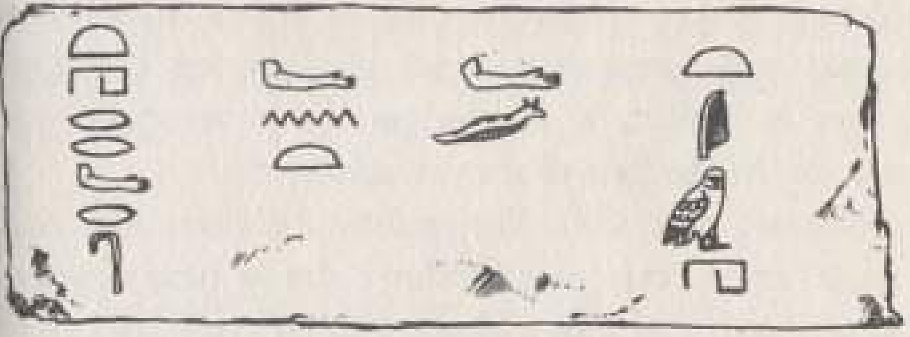
Concentrando tutte le tue forze riesci a rompere l'incantesimo del Tavolo dei Dragoni e, senza aspettare un attimo, te la batti da quella stanza diabolica. Ancora tremante, una volta nel corridoio, riattivi con un massaggio la circolazione sanguigna nelle mani intorpidite, recuperando 1 punto di Volontà.

Ed ora proseguirai verso la parte nord del corridoio? Vai al **172**. O proverai ad aprire la porta che si trova di fronte, sul lato est? Vai al **138**.

317

Il pugnale ti trapassa il petto. Le ginocchia ti si piegano, e con un ultimo sospiro strozzato cadi a terra. La donna si inginocchia accanto a te sussurrandoti in un sibilo: «Il mio padrone sarà contento di me, perché sono riuscita a liberarlo del suo unico ostacolo umano».

Questa è la fine della tua avventura.



318

Atterri malamente rompendoti una caviglia, e mentre urli accartocciato su te stesso, Ausbach ti lancia contro una specie di palla nera, un vaso. «Dalla polvere sei venuto e nella polvere ritornerai» ti grida. Investito in pieno, il tuo corpo si contorce qualche attimo prima di trasformarsi in un mucchietto di polvere.

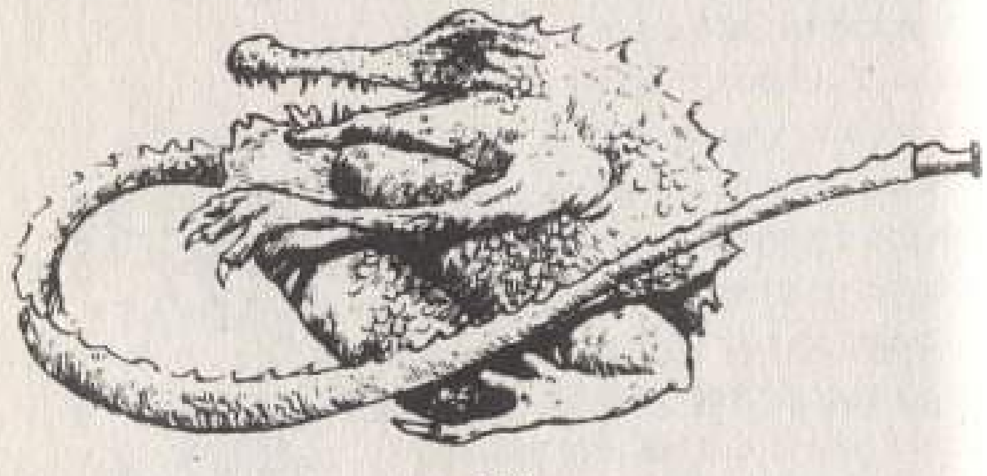
È la fine della tua avventura.

⚁ ⚄

319

Ti metti a fischiare a perdifiato nella speranza di infrangere il cristallo, ma la piramide sembra brillare viepiù, man mano che il fischio riempie l'aria. Smetti all'istante, ma il fischio inspiegabilmente si prolunga, mentre un improvviso battito d'ali s'avvicina lasciando apparire una strana creatura. Lo zufolo, un manufatto connesso al culto di Wendigo, Signore dei venti, ha richiamato dalla Grande Oscurità una bestia che, a causa della distanza dimensionale, normalmente non raggiunge il suo evocatore, e sfoga la sua furia selvaggia solo sulle cose che questi desidera ed immagina. Ma ora è riuscita a raggiungerti attraverso la porta aperta da Ausbach e si scaglia contro di te.

Terrorizzato cerchi di allontanarti dall'altare alla ricerca di un'arma con cui difenderti, ma la bestia riesce a bloccare ogni tuo movimento. Così termina la tua avventura, tra le sgrinfie di un diabolico animale dalla grande bocca e dalle ali di cartilagine che si avventa rigracchiando orrendamente sul tuo corpo straziato.



320

Sul lato nord della casa trovi un'entrata di servizio. Ti avvicini in punta di piedi e cautamente provi la maniglia. Con tuo grande stupore ti accorgi che la porta non solo non è chiusa, ma si apre dolcemente, girando sui cardini ben oliati, su un'ampia cucina. La fioca luce di due mozziconi di candela ed il bagliore ormai morente del fuoco nel caminetto rivelano la presenza di una grande tavola al centro della cucina. Non appena entri, e ti abitui alla semioscurità, noti che le candele sono poste su dei candelabri decorati, messi accanto ad un piatto di stufato lasciato a metà. Mentre osservi interessato, ti accorgi che qualcuno sta respirando leggermente proprio dietro le tue spalle. Metti alla prova la tua Abilità: se vinci, vai al **345**. Se perdi, vai al **366**.

321

Dopo aver chiuso il libro, alzi gli occhi verso il colonnello Schroeder.

«Sicuramente, a questo punto» egli dice, «sono molti di più gli interrogativi che vi ponete, che non le risposte che lo scritto vi ha potuto fornire; infatti questo libretto contiene molto materiale ancora incomprensibile per voi».

Mentre gli restituisci il libro, il colonnello ti porge una fiala di cristalli color malva: «Tenete, voglio farvi un regalo. Questi cristalli sono un tonico potentissimo e possono salvarvi la vita, quando sembra che non ci sia più nulla da fare; sarà sufficiente che li ingurgitiate al momento opportuno».

Se vuoi prendere la fiala, segnala sul Registro Personale con il nome di 'Cristalli Viola 285'. Così, se avrai necessità di usarli, dovrai andare al **285** e seguire le istruzioni che ti verranno date, non senza esserti se-

⚄ ⚃

gnato il paragrafo nel quale ti trovi in quel momento!

«Ora vi pregherei di lasciarmi, perché sono molto stanco. Ma prima che ve ne andiate, vi voglio dare ancora due avvertimenti. Il primo è che dovete guardarvi da Ausbach: è un servo di Het, la Sterminatrice, e complotta con lei per la distruzione del genere umano. Il secondo è quello di usare con prudenza il sapere che vi ho fornito. Ora avete la conoscenza di cose proibite, che se vengono usate male possono mettervi nelle mani del caos della Grande Oscurità. Guardatemi!»

E nel dire questo il colonnello Hiram T. Schroeder si toglie gli occhiali scuri, scoprendo un paio di prominenti occhi da serpente! Devi far ricorso alla tua Intelligenza. Se vinci, vai al **244**. Se perdi, vai al **265**.

322

L'incantesimo di Ausbach sortisce l'effetto di intorpidirti le mani a tal punto che il vaso ti cade, mentre il tuo nemico sogghigna sguaiatamente. Dalla colonna di fuoco infatti esce una mano che si avventa verso di te.

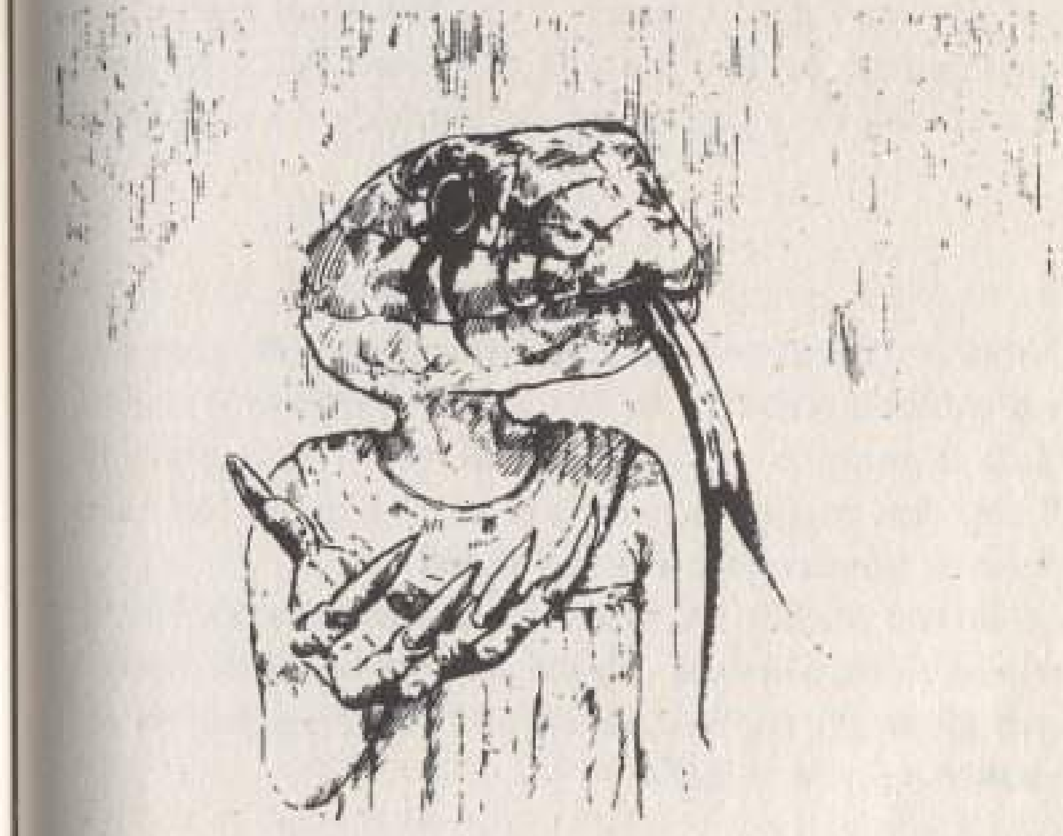
Ti lancerai verso Ausbach? Vai al **330**. O cercherai di riprendere il vaso? Vai al **293**.

323

Con i motori impazziti e con la fusoliera che vibra paurosamente, l'aereo si avvita precipitando tra le nubi dritto verso il suolo. L'avventura è finita.

324

Incapace di sopportare oltre il dolore lasci cadere a terra la piramide di cristallo, e subito riecheggia un'orrenda risata di trionfo. Ecco infatti protendersi avidamente verso di te, uscita dalla colonna di fuoco, la dea Het, ammantata da un'aura incandescente, che ti afferra con le mani infuocate, avvolgendoti in un abbraccio mortale. Non sei riuscito a chiudere la porta dimensionale, e hai condannato te stesso per sempre.



⚀ ⚅

325

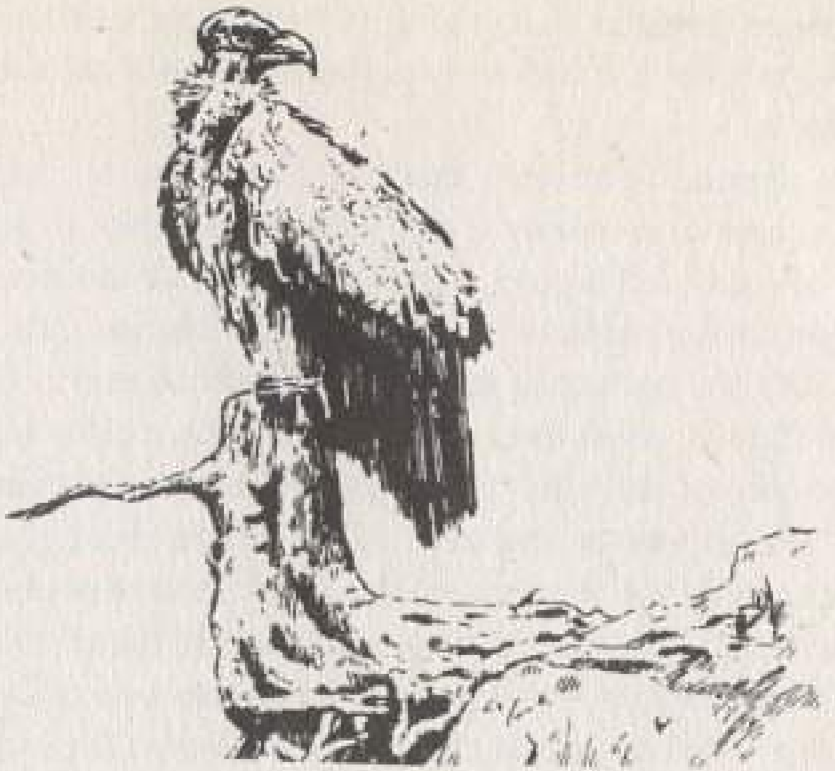
La doppia porta si apre su una sala, in cui una serie di vetrine ben allineate mostrano una superba raccolta di antichità egizie: statuette, talismani, gioielli, papiri in ottimo stato, mentre a terra sono esposte anfore e vari reperti dell'età faraonica. Ma la cosa che attira di più la tua attenzione è un sarcofago privo di fondo che occupa proprio il centro della stanza. Poco discosto giace il coperchio, finemente lavorato con decorazioni d'oro che rilucono alla luce della torcia.

Hai trovato l'uscita che corrisponde alla porta Thaati usata dal ladro per fuggire dal British Museum. Che la piramide di cristallo si trovi in qualche parte della camera? Freneticamente ti metti a guardare dappertutto, ma non riesci a trovare nulla che possa neppur assomigliare all'oggetto rubato, perciò smetti di cercare. Vuoi uscire dalla pesante porta di quercia che si trova sul lato nord della stanza? Vai al **304**. Vuoi andare sul pianerottolo per esplorare la parte sud del corridoio? Vai al **204**. O la parte nord del corridoio? Vai al **245**.

326

Vibri un colpo contro il Ka, mettendo alla prova la tua Abilità. Nel caso tu vinca, devi dedurre il danno dalla Resistenza del Ka (se hai usato lo scettro di Thot, devi togliere i punti alla sua Volontà). Nel caso il Ka si trovi ridotto a 0, vai al **367**.

Se invece sopravvive, ti attacca a sua volta. Devi misurarti contro la sua Abilità (8). Se vince, ti ferisce con gli artigli, togliendoti 2 punti di Resistenza. Se sei ridotto a 0, vai al **228**.



Se sopravvivi, puoi continuare a combattere riprendendo dall'inizio questo paragrafo. Altrimenti, se possiedi ancora delle munizioni, puoi usare la pistola. Vai al **347**.

327

Dopo una discesa lunga e faticosa arrivi, anche se un po' indolenzito, sul fondo della caverna. Finalmente con i piedi per terra, accendi la lanterna e dai un'occhiata in giro. Vai al **374**.

328

Mentre sali i gradini di quando in quando vieni illuminato dagli improvvisi bagliori della tempesta. Giunto in alto, ti incammini lungo un ponte di legno, sospeso nel vuoto nero e minaccioso del cielo e delimitato da un corrimano di metallo, al quale ti afferri per difenderti meglio dalla furia del vento. Sullo sfondo di nubi, pioggia e fulmini si staglia la sagoma del tuo avversario.

Non appena ti fermi a qualche metro da lui, il boato dell'uragano si smorza, e anche se il cielo è ancora tormentato dall'inquieto movimento delle nubi e dall'improvviso bagliore dei lampi, puoi sentire una voce stridula che parla con un forte accento tedesco.

«Nel Galles, dopo aver sventato i miei piani, ti sei impadronito di un mio gioiello: la piramide di cristallo, che pretendevi di tenere come ricordo delle tue avventure. Ma la piramide è la chiave che dischiude il misterioso e tremendo potere di Het, la Sterminatrice, mia sola signora. Essa porterà la distruzione del genere umano ed io dominerò i morti viventi dopo di lei. Solo tu e quel pazzo rimbambito di Charles Petrie-Smith avete tentato di interferire nei miei piani. Ed ora morrai». Vai al **307**.

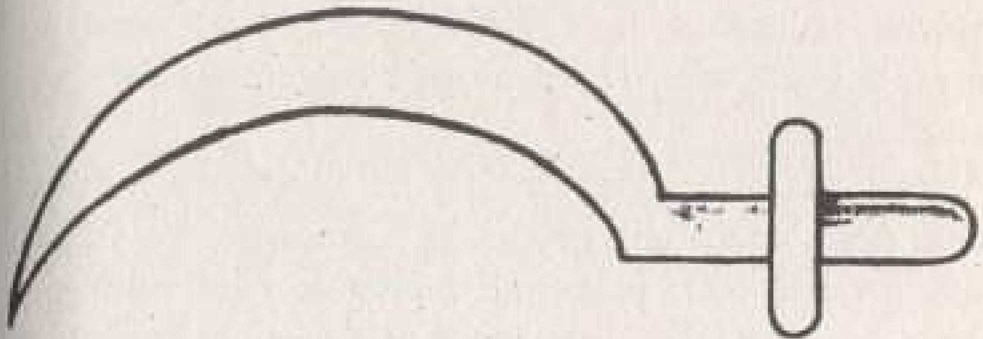
329

Gli porgi l'oggetto che hai scelto. Il nocchiero lo soppesa, poi te lo rende: «Non so che farmene di questo, mortale. Dammi piuttosto un po' della tua forza vitale». E ciò dicendo, infila la sua mano scheletrica nel tuo petto. Un grido soffocato, un dolore tremendo, poi la mano si ritira. Hai perso 1 punto di Volontà. Se sei ancora vivo, il nocchiero riprende: «Colui che cerchi si trova presso il pozzo del tempo».

Poi ti indica un gruppo di alberi neri e bassi che spiccano nel paesaggio grigio e desolato, oltre i quali più a sinistra ci sono le rovine di quello che doveva essere un tempio. Seguirai le indicazioni, andando subito a cercare Ausbach presso il pozzo del tempo? Vai al **337**. O darai un'occhiata al tempio? Vai al **364**.

330

L'azione coglie Ausbach di sorpresa. Con la mano di fuoco che ti lambisce le vesti gli piombi accanto, e subito la mano lo avvolge, per trascinarlo terrorizzato ed urlante nella colonna di fuoco che sale dalla voragine. Het si è ripresa ciò che le appartiene. Sconvolto, ti rialzi, mentre avvolta dal fumo si delinea, nel centro della colonna di fuoco, la sagoma della testa di un serpente! Se vuoi tentare di annullare l'incantesimo prodotto da Ausbach non ti resta che una speranza: distruggere la piramide di cristallo.



Userai lo scettro di Thot? Vai al **342**. La spada kafira, il bastone, lo stocco? Vai al **355**. Lo zufolo del dragone? Vai al **319**. O cercherai di strappare la piramide dall'altare per gettarla nel pozzo? Vai al **224**.

⚁ ⚅

331

Desideri intensamente che il Ka batta in ritirata, mentre continua a girarti attorno esitante senza sferrare nessun attacco decisivo. Allora raddoppi gli sforzi di concentrazione; avverti come una forza superiore che diriga i tuoi desideri contro la bestia, che infatti con un grido sovrumano cade al suolo agonizzante. Un attimo dopo il cranio le scoppia come un palloncino bucato.

Terrificato perdi 2 punti di Volontà. Ti strappi di dosso il copricapo di coccodrillo conscio che le forze della Grande Oscurità sono passate in qualche modo attraverso te per uccidere una vita. Poi scavalchi il corpo del Ka, per avviarti lungo la pista che ora sale rapidamente lungo il fianco di un ampio pendio. Vai al **289**.

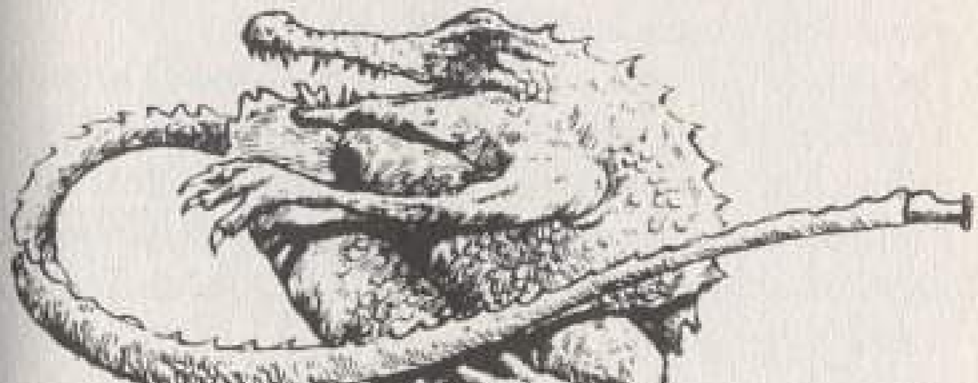
332

Mentre cerchi di prendere la mira, un colpo di fucile esplode accanto a te e Petrie-Smith, con l'arma in mano ti grida: «Ce n'è un altro, bisogna eliminare intanto questo».

Ti trovi alla giusta distanza per far fuoco, ma non sei certo degli effetti che produrrai. Comunque puoi sparare una, due o tre pallottole, mettendo ogni volta alla prova la tua Abilità, calcolando il danno provocato e deducendo le pallottole sparate dal Registro Personale. Poi vai al **351**.

333

Sei in una sala di ricevimento alle cui pareti sono allineate alcune vetrine ricche di oggetti particolari, che sembrano di origine orientale. Alla luce della torcia illumini una collezione di Budda di avorio e di giada e alcune statuine di grottesche divinità indù. In un'altra vetrina sono esposti alcuni antichi strumenti musicali: zampogne, corni e strani tamburi. Un posto di particolare rilievo è occupato da una scatola di vetro e oro in cui è riposto uno zufolo d'avorio, a foggia di dragone che si morde la coda. La targhetta dice: «Zufolo del dragone. XV secolo a.C. Di origine tibetana, riservato ai ministri del culto. Ritenuto un'arma magica».



Hai già sentito parlare da Petrie-Smith di oggetti simili a questo. Se vuoi prenderlo, segnalo alla voce «Equipaggiamento» del Registro Personale. Poi te ne vai attraverso una porta aperta a nord. Vai al **356**.

334

Urlando come un pazzo ti precipiti giù dalle scale, cercando di intrometterti tra quel macchinario infernale e Ausbach, che con incredibile prontezza di riflessi ti lancia addosso il lettino a rotelle con sopra la sua vittima, mandandoti a gambe all'aria. Perdi 1 punto di Resistenza.

⚂ ⚀

Approfittando di quell'attimo di vantaggio, il tuo nemico fugge dal salone gridando: «Ho di meglio da fare, io, che cercare di eliminarvi. Vi lascerò ai miei animaletti!»

Non appena è uscito, sciogli dalle cinghie il giovanotto che, alquanto incerto sulle gambe, si alza presentandosi come Harold Lathers.

«Temo che non ci si debba attendere nulla di buono dagli animaletti di Ausbach» dice. «Ecco, guardateli, sono il risultato di turpi esperimenti: morti viventi ed esseri contro natura. Avanzano avidi del nostro sangue e della nostra linfa vitale!»

Un'orda di spettri, ridicola se non fosse orrenda, avanza nella sala, chi saltellando sulle zampette da uccellino, chi rotolando per la grassezza, chi strisciando come un serpente, ma tutti con lo stesso sguardo maligno ed assetato, come di chi desideri soddisfare una brama incontenibile.

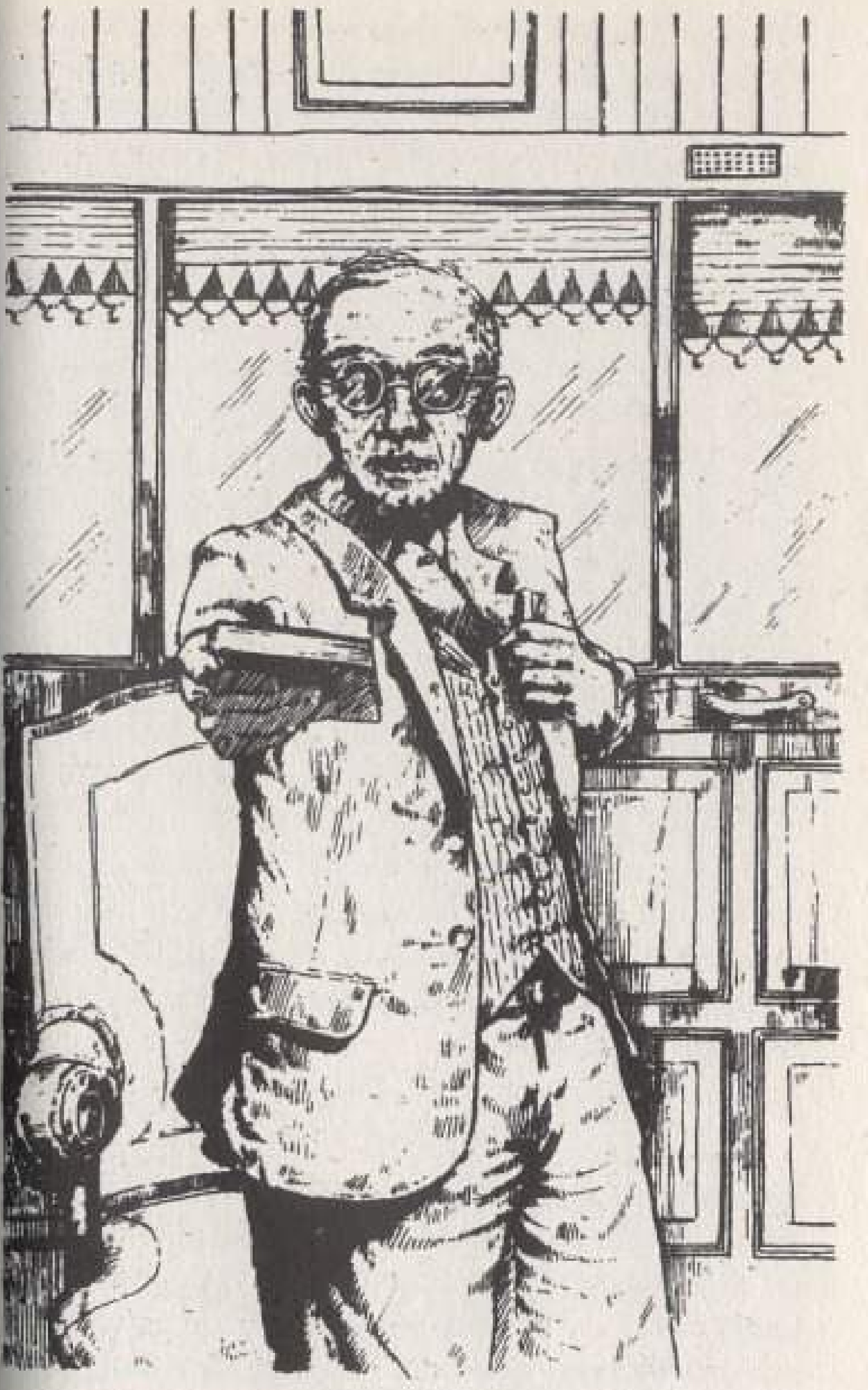
Metti alla prova la tua Intelligenza. Se vinci, vai al **358**. Se perdi, vai al **373**.

335

Afferri il candelabro dalla tavola, incurante della cera sciolta che ti cola addosso, mentre con un ghigno stampato sul volto il gobbo ti guarda maligno. A chi toccherà la prossima mossa in questa lotta notturna? Metti alla prova la tua Abilità contro quella del gobbo (6), sulla Tavola di Combattimento. Se vinci, vai al **247**. Se perdi, vai al **143**.

336 *(fig. 20)*

Il colonnello Schroeder rovista un attimo nelle tasche, poi ti porge un libretto rilegato in pelle.



(fig. 20) «Ecco, leggete qui»

«Vi siete lanciato all'inseguimento di Ausbach perché si è impossessato della vostra piramide di cristallo. Ma è tempo che sappiate che quella è la chiave di un potere tremendo. È tempo che varchiate la porta proibita che protegge il genere umano dagli orrori della Grande Oscurità. Andate a pagina dodici di questo libretto e leggete ciò che c'è scritto». Vai al **354**.

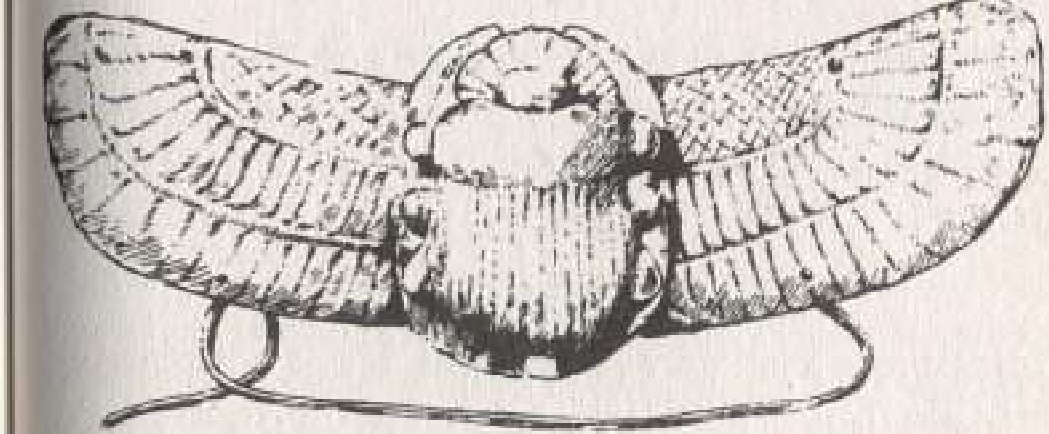
337 *

Per arrivare al pozzo del tempo, devi attraversare una piana desolata che porta ad un gruppo di alberi bassi e contorti. Non appena ti inoltri tra i loro cupi rami, un battito d'ali ti avverte della presenza di una strana creatura del tutto simile ad un uccello più o meno della tua grandezza, dal corpo ricoperto da piume color cenere. La testa, calva come quella di un avvoltoio è dotata di un rostro minaccioso, incorniciato da due occhi rossi che ti scrutano taglienti. Sei a pochi passi da un Ka, uno spirito perduto del mondo degli inferi. Annota sul Registro Personale che il Ka ha una Resistenza di 12 punti ed una Volontà di 10. Devi mettere alla prova la tua Intelligenza. Se vinci, vai al **167**. Se perdi, vai al **189**.

338

Non appena raggiungi la cabina ti butti spossato sul letto, dove confortato dal tepore scivoli ben presto in un sonno agitato e confuso. Ti giri e rigiri mentre ti sembra che un continuo susseguirsi di parole senza senso si ripetano all'infinito assieme alle immagini degli avvenimenti trascorsi. Ad un tratto ti svegli in preda ad un presentimento. E infatti, dalla porta che ti sta a fianco, penetra una nebbiolina giallastra dallo strano odore di zolfo che ti secca le mucose e ti paralizza le membra. A poco a poco si fa più brillante, finché non compare una scritta rosso fiamma, accompagnata da un suono penetrante, che riporta queste parole: «Io, Ausbach, ti ordino di abbandonare l'impresa. Raggiungimi sul ponte alto del dirigibile, oppure resta a morire nel tuo letto».

Le lettere del messaggio rimangono ancora per un attimo sospese nell'aria, poi svaniscono insieme alla nebbia che le aveva accompagnate. La cabina ora è nuovamente buia e silenziosa come se nulla fosse accaduto, ma tu senti ancora nell'aria l'odore di zolfo che ti assicura che non è stato un sogno. Ti riprendi dal torpore, ti alzi, guardi l'orologio e ti accorgi che sono le sei e mezzo: sebbene tu abbia dormito diverse ore, non sei riuscito a recuperare neppure un po' della Resistenza e della Volontà perdute. Se possiedi il serpente di vetro, puoi usarlo. Vai al **365**. Altrimenti raccogli le tue cose e, dopo aver ricaricato la pistola, esci dalla cabina. Vai al **349**.



⚀ ⚁

339

Se lo sparo ha ridotto la Resistenza dell'insetto assassino a 0, vai al **230**. Se invece la creatura sopravvive, ti attaccherà nuovamente, costringendoti a misurarti con la sua Abilità (8). Se vince, vai al **259**. Se perde puoi spararle, ammesso che tu abbia ancora qualche pallottola. Vai al **314**. Oppure puoi ingaggiare un corpo a corpo. Vai al **352**.

340

A dir il vero non ti aspettavi che la discesa fosse tanto lunga, ma ormai devi proseguire anche se i muscoli delle braccia e delle gambe sono completamente intorpiditi. Ad un tratto perdi un appiglio, non ce la fai a reggerti e precipiti nel vuoto!

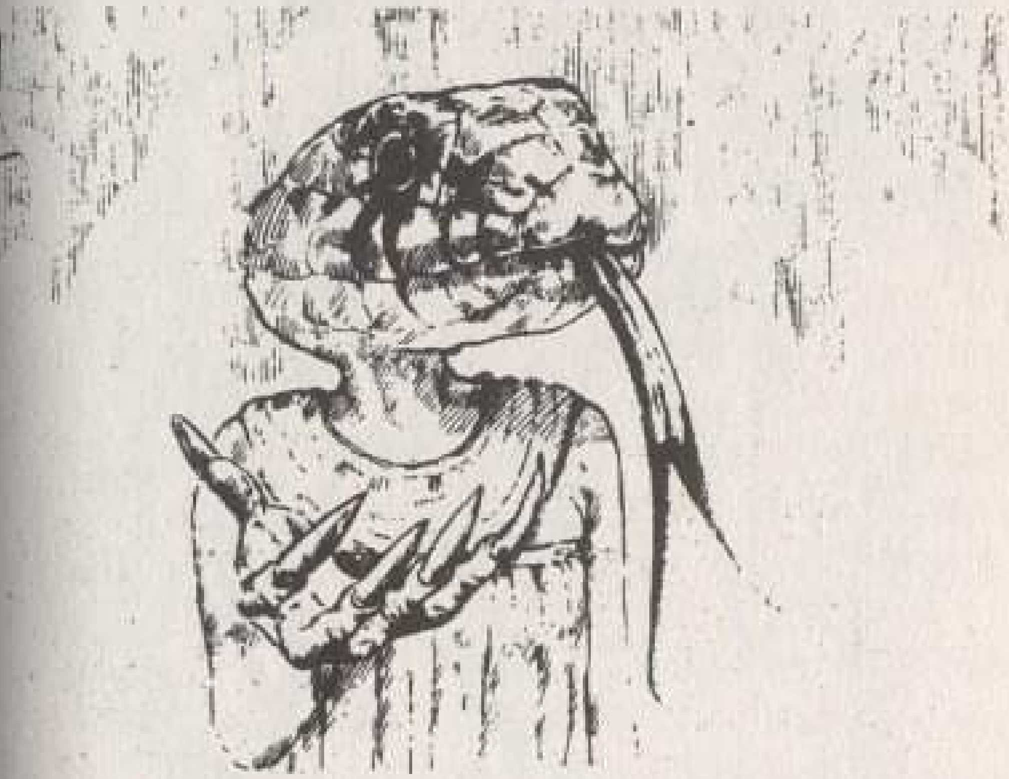
Dopo un salto, per fortuna abbastanza breve, cadi su qualcosa che va in frantumi e riesce ad attutire un po' l'impatto. Cerchi un fiammifero per capire di che si tratti, e alla luce della debole fiammella intravedi i cocci di un'enorme statua di argilla che rappresenta un granchio, le cui zampe giacciono sparse qua e là. Incuriosito riattivi la lanterna che, sebbene ammaccata, è ancora funzionante. Vai al **374**.

341

Basta un morso di quella bocca dai denti acuminati per ridurti in un unico boccone, e finisci nella flaccida pancia a sacca della creatura. È la fine della tua avventura.

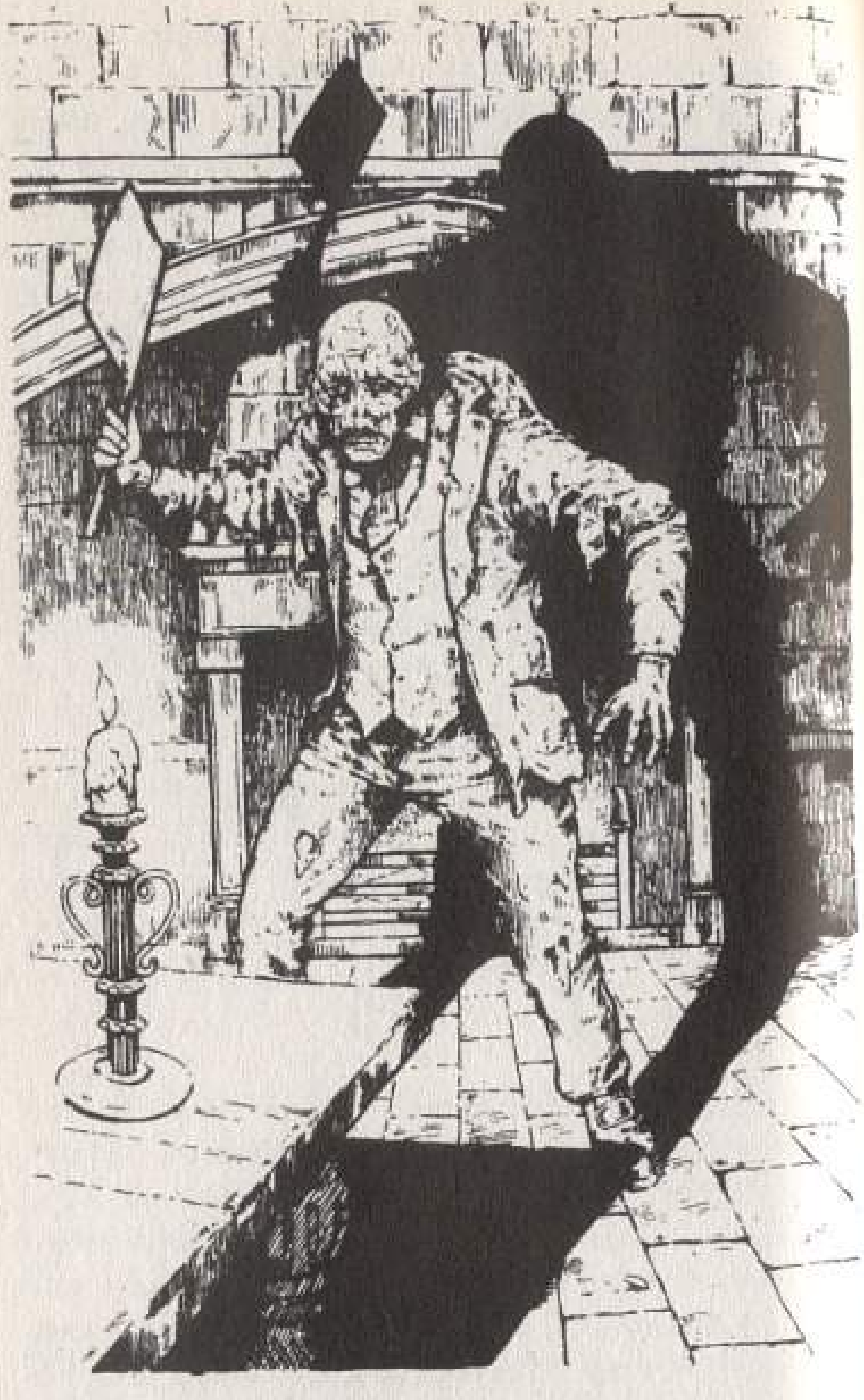
342

Immersa in uno scintillante alone blu la piramide di cristallo brilla sull'altare. Ti avvicini brandendo lo scettro e con violenza lo abbatti sul magico oggetto, mandandolo in mille pezzi che schizzano, in uno scintillio di lampi e tuoni, con tutta la forza di una potente energia repressa. Per un attimo rimani accecato mentre un grido alle tue spalle riempie l'aria. Fai appena in tempo a vedere la gigantesca figura di Het che protende invano gli artigli per afferrarti prima di precipitare con un urlo furibondo nel pozzo infuocato. Sei riuscito a chiudere la porta dimensionale!



Ma mentre stai per andartene la terra comincia a tremare paurosamente, crepe abissali si aprono sotto i tuoi piedi ed un vento impetuoso soffia contro di te. Prima che tu riesca a raggiungere il cerchio di pietre, il vento ti solleva trascinandoti con sé in una folle corsa nel cielo. Poi, quando il pozzo sembra un puntino sbiadito, cessa all'improvviso, lasciandoti precipitare privo di sensi in un vuoto senza fine. Vai al **375**.

⚁ ⚅



(fig. 21) Un orrendo figuro armato di mannaia

343

Una volta giunto sulla balconata, ti trovi di fronte un'imponente porta a due battenti, sistemata tra i busti di due generali del diciannovesimo secolo. Verso nord e verso sud si estende il corridoio che attraversa tutta la casa. Aprirai la doppia porta? Vai al **325**. O andrai verso la parte nord del corridoio? Vai al **245**. Oppure verso la parte sud? Vai al **204**.

344

Sollevi con forza Ausbach per scaraventarlo definitivamente tra le fiamme, dove precipita con un grido selvaggio. Sei finalmente riuscito a liberarti di lui!

Ma un improvviso sibilo, alle tue spalle, ti fa girare appena in tempo per vedere che dalla colonna di fuoco, si protende verso di te un'ombra terrificante che a poco a poco prende la forma di una testa di serpente. Devi agire immediatamente se vuoi tentare di chiudere la porta dimensionale aperta da Ausbach. Hai una sola speranza: riuscire in qualche modo a distruggere la piramide di cristallo.

Userai lo scettro di Thot? Vai al **342**. La spada kafira, il bastone, lo stocco? Vai al **355**. Lo zufolo del dragone? Vai al **319**. O strapperai la piramide dall'altare per gettarla dietro il cadavere di Ausbach nella voragine di fuoco? Vai al **224**.

345 *(fig. 21)*

Non appena ti giri, ti trovi di fronte ad un orrendo figuro armato di mannaia che ti vibra un colpo terrificante. Per fortuna sei riuscito a prevedere in tempo la sua mossa e ti sei scansato.

⚂ ⚃

Il tuo avversario è un gobbo dalla pelle corrotta, sembra uscito dalla tomba dove stava già decomponendosi. Gli abiti sono a brandelli ed ammuffiti, e il respiro ansimante e faticoso puzza di marcio. Fulmineo ti minaccia nuovamente con l'ascia senza darti tempo di estrarre la pistola. Come farai a difenderti: con uno dei pesanti candelabri che si trovano sulla tavola? Vai al **335**. O semplicemente dandogli addosso e cercando di strappargli l'ascia di mano? Vai al **312**.

346

Vi buttate insieme verso lo scaffale; uno dei mostri, simile ad un grande porcospino, riesce ad afferrarti per una spalla ma te ne liberi facilmente gettandolo a terra di fianco. «Forza» grida Harold. «Qui ci sono alcuni vasi di polvere, che Ausbach sostiene essere di cadavere, di cui egli si serve per dissolvere le creature. Basta spargerne un po' sui nostri nemici e subito essi si trasformeranno in polvere. Vieni, fuggiamo da questo laboratorio maledetto».

Dallo scaffale hai preso tre vasi di polvere. Segnali sul Registro Personale con il nome di '3 Vasi di Polvere di Cadavere' 3D/-. Ciò significa che se li vorrai usare, dovrai mettere alla prova la tua Abilità, e in caso di successo il vaso esploderà tra gli avversari, procurando alla loro Resistenza un danno pari al valore di tre dadi (3D). Se invece fallirai, il vaso non esploderà. Vai al **309**.

347

Punti la pistola per sparare uno, due o tre colpi contro il Ka, che tuttavia è un bersaglio alquanto difficile, perché svolazza disordinatamente sopra di te, facendoti perdere continuamente la mira. Nello sparare devi quindi sottrarre 1 punto alla tua Abilità prima di metterla alla prova. Se riesci a colpire il Ka uccidendolo, vai al **367**.

Se invece sopravvive ti attaccherà a sua volta, costringendoti a combattere contro la sua Abilità (8). Nel caso ti vinca, infliggerà con gli artigli 2 punti di svantaggio alla tua Resistenza; se si riduce a 0, vai al **228**. Se invece sei ancora vivo, puoi continuare a combattere ripetendo questo paragrafo. Oppure puoi tirar fuori la spada kafira. Vai al **249**. Oppure prendere lo scettro di Thot, il bastone o lo stocco. Vai al **326**.

348

Ti lasci scivolare giù dalla barca nel fango, e cominci a camminare faticosamente verso la terraferma. Al-

⚃ ⚅

l'improvviso il nocchiero, che sembrava essersi dissolto nel nulla, si materializza accanto a te con la mano tesa. Non fai in tempo a renderti conto della sua presenza, che senti la sua mano affondare nel tuo petto strappandoti il cuore.

«Pazzo mortale!» sussurra la voce del nocchiero. «Ora ti porterò, certo, nel regno dei morti, ma in modo ben diverso!»

Con un ultimo gemito scivoli a terra, mentre il nocchiero ti trascina fino al molo, dove ti abbandona. È la fine della tua avventura.

349

Scivoli nel corridoio deserto, per dirigerti verso la stiva buia e fredda del dirigibile, vincendo la tentazione di fermarti nella sala da cui proviene l'invitante chiacchierio dei passeggeri a cena.

Giunto davanti alla porta su cui c'è il cartello 'Riservato all'Equipaggio', entri furtivo; ti trovi di fronte ad uno spazio enorme attraversato da una serie di camminamenti di metallo a diversi livelli che portano ad altrettante zone di controllo delle macchine della nave. Un freddo intenso ti riempie le ossa e un brivido di paura ti percorre tutte le membra: quale orrore, al di là dei confini di ogni ragione, ti sta attendendo alla sommità della nave *Lucrezia*?

Percorrendo le passerelle di ferro che portano verso l'alto, superi una serie infinita di valvole, manometri, bombole, indicatori che controllano le riserve di gas del dirigibile. Una squadra di operai, nel suo giro di controllo, ti costringe per un momento a nasconderti, ma un attimo dopo puoi già proseguire verso una scala a chiocciola che sale senza dubbio all'esterno sulla sommità del dirigibile. Man mano che ti avvicini all'aperto, il boato dei motori si smorza sostituito da quello di una violenta tempesta. Vai al **328**.

350 *(fig. 22)*

L'aereo su cui ti sei imbarcato è uno Junkers trimotore addetto al trasporto merci, carico di posta. Non ci sono altri passeggeri oltre a te, che vieni accolto molto cordialmente dal pilota, un simpatico viennese che ti mostra subito una sistemazione di fortuna.

«Temo che farà un po' di freddo» ti dice porgendoti alcune coperte. «Seguiremo la rotta sopra le Alpi, passando per Innsbruck, Salisburgo, Linz per dirigerci poi a nord est, verso Vienna. Dovremmo esserci prima dell'alba». Ciò detto si ritira nella cabina di pilotaggio chiudendosi la porta alle spalle.

Intanto tu cerchi di accomodarti come puoi, e mentre il pilota avvia i motori dai un'occhiatina in giro. Alla tua sinistra c'è un oblò, di fronte un pannello con il tubo dell'interfono e sopra una scansia con una lampadina. Attraverso l'interfono ti giunge il saluto del pilota.

«Tenetevi pronto che decolliamo». I motori rombano più forte e l'aereo parte in volo.

Ma mentre vi state staccando dal suolo guardi fuori dalla finestra, e al chiarore di un capannone illuminato ti sembra di veder scendere da una limousine nera appena arrivata una strana figura un po' gobba che, prima di scomparire completamente dalla tua vista, ti fa un cenno di saluto. Vai al **308**.

⚃ ⚀

(fig. 22) Ti fa un cenno di saluto

351

Se lo sparo ha ridotto la Resistenza della creatura rospo a 0, vai al **288**. Altrimenti ti contrattacca.

Devi lottare contro la sua Abilità (8). Se vince, vai al **267**. Se perde, crolla con la sua flaccida pancia a forma di sacca su di te. Riuscirai a mantenerti in equilibrio? Devi mettere alla prova la tua Forza contro la sua (8), sulla Tavola di Combattimento. Se ti vince, vai al **368**. Se invece perde, puoi contrattaccare o con un tizzone (vai al **229**), o sparando nuovamente. In questo caso, puoi far fuoco una, due o tre volte, come preferisci, ricordando di mettere sempre alla prova la tua Abilità, di sommare il totale del danno che hai provocato e di togliere le pallottole sparate dal Registro Personale. Poi ricomincia da capo questo paragrafo.

352

La lotta si avvicina ormai alle ultime battute: per combattere non hai che il calcio della pistola, o l'estintore, contro la forza delle mandibole della bestia.

La prima mossa è tua. Se riesci a dimostrare la tua Abilità, togli 2 punti alla Resistenza della creatura. Nel caso sia morta, vai al **230**. Altrimenti, leggi avanti.

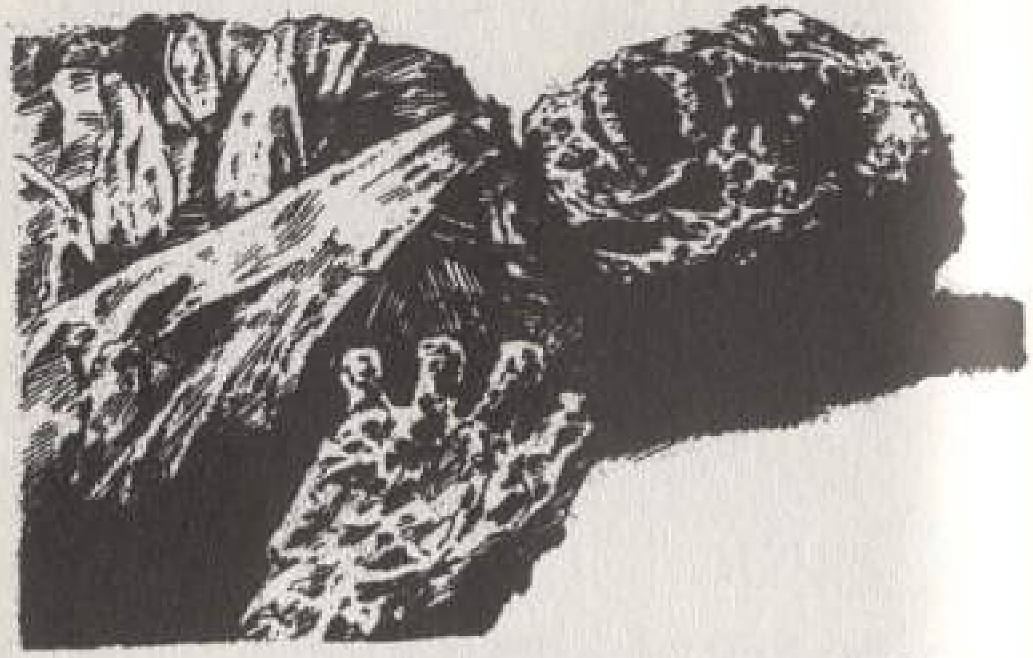
Se non vuoi che l'insetto assassino ti trafigga con le zanne avvelenate, devi lottare contro la sua Abilità (8). Se vince ti toglie 2 punti di Resistenza e se con ciò ti riduci a 0, vai al **271**. Altrimenti la battaglia continua: riprendi dall'inizio questo paragrafo.

353

Quel cadavere ansimante sta cercando di farti fuori, infatti ti cerca tastando intorno con i suoi secchi arti

⚂ ⚂

bendati. Arretri di qualche passo per non essere preso, ma calpestando sfortunatamente alcuni cocci di vetro, richiami l'attenzione della mummia che dopo essersi fermata un attimo con la testa ritta, come in ascolto, si gira proprio dalla tua parte.



Con notevole sangue freddo l'aspetti a piè fermo, aspettando il momento adatto per cercare di infilzarla. Metti alla prova la tua Abilità: se hai successo, riesci ad indebolire la sua Resistenza (6). Vai al **363**. Se fallisci, vai al **147**.

354

Alla pagina dodici del libro puoi leggere:

Prima ancora che il tempo esistesse regnava solamente il caos della Grande Oscurità, un'intelligenza dal terrificante potere. Ma quando fu creato l'universo che noi abitiamo, essa fu disgregata e dispersa nel cosmo, dove ancora dimora nascosta. Ho appreso della sua esistenza da alcuni raccapriccianti racconti della mitologia egizia, e ne ho studiato la natura sulle iscrizioni in sanscrito di certe tavolette d'argilla, ritrovate in alcune città dell'India. Ma ne ho appreso in pieno la spaventosa potenza osservando i bassorilievi che si trovano nel tempio proibito dei Maya, nella città di Chuqua.

Ho capito così che ci sono cinque manifestazioni della Grande Oscurità. La prima è Het, la Sterminatrice, il cui elemento è il fuoco e la cui incarnazione è il serpente. La seconda è Yebog, il corruttore, il cui elemento è lo spirito e la cui incarnazione è il porco, che tutto divora. Poi c'è Wendigo, cavaliere del vento; Byelbog, insidia degli abissi marini; e Apep, che scorazza senza posa in ogni angolo della terra.

Da sempre e in ogni dove questi cinque orrori sono in agguato per distruggere l'umanità. Tuttavia ci sono anche delle misteriose entità benefiche che si sono poste a difesa dell'umanità e delle sue misere conoscenze. Il principale di questi custodi è una divinità nota presso gli Egizi con il nome di Thot, nel quale i cinque elementi della Grande Oscurità confluiscono armonizzandosi grazie alla potenza del sapere. Poiché dunque i custodi racchiudono in sé l'equilibrio di tutti e sei gli elementi, possono essere senz'altro ritenuti i protettori di tutti gli esseri intelligenti.

Vai al **321**.

355

Soffusa di uno scintillante alone blu, la piramide di cristallo brilla sull'altare. Ti avvicini abbattendo l'arma sul magico oggetto, che si sperde in mille pezzi in uno scintillio di luci e di tuoni. Per un attimo sei travolto da tanta violenza e cadi a terra completamente accecato, perdendo 3 punti di Resistenza.

Appena riesci ad alzare lo sguardo, scorgi la gigantesca figura di Het che si erge protendendo gli artigli per afferrarti; ma non appena si muove verso di te, crolla all'indietro precipitando con un urlo furibondo nel pozzo infuocato. Sei riuscito a chiudere la porta dimensionale!

Stai già allontanandoti, quando all'improvviso la terra comincia a tremare paurosamente, mentre profondissime crepe si aprono sotto i tuoi piedi. Un vento impetuoso ti assale, cercando di travolgerti prima che tu riesca a raggiungere il cerchio di pietre poco lontano. Una folata ancora e il vento ti solleva trascinandoti con sé in una folle corsa attraverso il cielo. Poi, quando il pozzo sembra un puntino lontano, cessa all'improvviso lasciandoti precipitare privo di sensi in un vuoto senza fine. Vai al **375**.

356

Questo è senz'altro l'atrio principale da cui si accede a Shandwick House. È un ambiente spazioso con un'imponente scalinata, finemente lavorata, che sale lungo il lato nord del salone e porta a un ballatoio che corre lungo il lato ovest. L'arredamento è piuttosto austero, vi è un solo attaccapanni vuoto ai piedi dello scalone e nell'angolo di sud-est c'è una collezione di armature che fa da cornice ad un tavolino rotondo su cui giacciono delle lettere sparse.

Vuoi leggere le lettere? Vai al **370**. O vuoi salire le scale? Vai al **343**.

357

Lo hai mancato, e mentre la bestiaccia continua a volare in ampi giri sopra la tua testa, escono dall'oscurità che vi circonda altri due suoi simili.

Senza perdere tempo attacchi per primo. Per riuscire a ferire il Ka devi mettere alla prova la tua Abilità, e in caso di vittoria la spada kafira colpirà con una violenza doppia a quella solita.

Dopo questo primo scontro, i Ka sopravvissuti ti attaccheranno a loro volta separatamente. Ciascuno di essi dovrà mettere alla prova la propria Abilità (8). Ad ogni loro successo, perderai 2 punti di Resistenza. I Ka hanno una resistenza di 12 punti ed una Volontà di 10 ciascuno.

La battaglia continuerà in questo modo finché o tu o i Ka non ne uscirete vittoriosi. Nel caso tu venga sopraffatto, i Ka si ciberanno delle tue carni, ponendo così fine alla tua avventura. Se invece sarai riuscito ad ucciderli, potrai proseguire verso il pozzo del tempo. Vai al **289**.

358

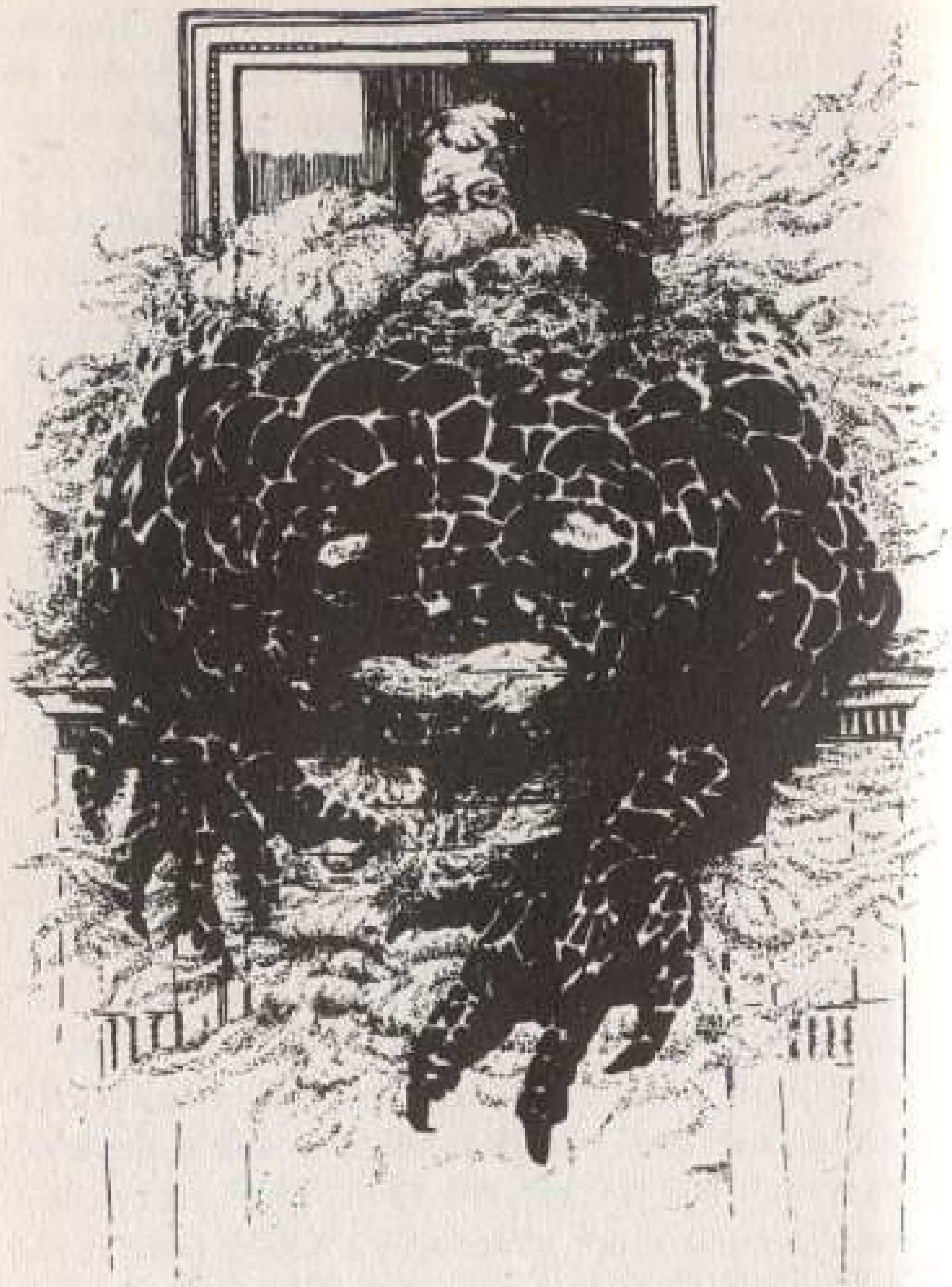
Questa vista spaventosa ti è costata 1 punto di Volontà.

Tu e Harold siete come impietriti nel mezzo della stanza, mentre quell'orda sconvolgente si inerpica e si insinua tra i macchinari cercando di circondarvi. Sarebbe necessario avere un'arma in grado di combatterli tutti insieme.

Harold ti chiama: «Presto, su quello scaffale c'è un'arma che Ausbach usa per distruggere questi esseri quando non lo servono a dovere».

Farai come Harold suggerisce? Vai al **346**. O preferisci afferrare una delle armi medioevali allineate alla tua sinistra? Vai al **148**.

⚄ ⚀



(fig. 23) Qualcosa si sta materializzando

359

Con gli occhi sgranati su questo essere terrificante, perdi 1 punto di Volontà. Non si tratta di uno scherzo di natura, ma di un modello, animato da una forza magica per difendere la piramide di Kefu, che con movimenti meccanici scatta contro di te. Annota sul Registro Personale che ha una Resistenza di 12 punti. Cosa pensi di fare contro questo scorpione di argilla, fuggire? Vai al **281**. Sparare? Vai al **264**. Difenderti con il bastone o con lo stocco? Vai al **231**. O usare lo zufolo del dragone? Vai al **200**.

360

Con un velocissimo scarto si butta di fianco, ma tu ancor più veloce riesci ad afferrarlo trascinandolo con te sul pavimento. Avvinghiati l'uno all'altro rotolate lottando furiosamente, fino a che le fiamme che fuoriescono dal pozzo non lambiscono le vostre teste.

Devi riuscire a tutti i costi a gettare Ausbach, trasformato ormai in una diabolica maschera di odio, nel pozzo, opponendoti con tutta la tua Forza alla sua (9). Se vinci, vai al **344**. Se perdi, vai al **286**.

361 *(fig. 23)*

Mentre attraversi la stanza ti pare di percepire uno strano movimento accanto al caminetto, come se all'improvviso avesse cominciato a fumare. Ma alla luce della torcia ti accorgi che non si tratta di fumo, ma di una specie di scura nebbia, densa ed oleosa, che esce dal quadro sopra il caminetto. Qualcosa di orrendo, di incorporeo e di inafferrabile si sta materializzando davanti a te. Devi mettere alla prova la tua Intelligenza. Se vinci, vai al **24**. Se perdi, vai al **4**.

⚅ ⚂

362

La cintura di sicurezza si blocca tenendoti incollato al sedile, mentre l'aereo precipita in picchiata. I motori sono fuori giri e rombano come impazziti: devi assolutamente riuscire a far riprendere quota all'aereo prima che si schianti al suolo. Usando la Tavola di Combattimento, misura la tua Abilità nel riprendere il controllo dell'aereo (9). Se vinci, vai al **241**. Se perdi, vai al **323**.

363

Quando la punta dello stocco trafigge la gola della mummia, un grido soffocato e gorgogliante esce dalla creatura che comincia a lottare disperatamente per strappare l'arma dalle tue mani.

Sulla Tavola di Combattimento misura la tua Forza contro quella stregata della mummia (8). Se ti vince, vai al **105**. Se perde, riesci a riprenderti la spada. Vai al **26**.

364

Una sottile nebbiolina copre il sentiero che conduce al tempio dei morti. La costruzione è completamente in rovina: le imponenti colonne giacciono spezzate al suolo, le statue di bronzo senza testa e senza braccia appaiono consunte dal tempo. Mentre ti avvicini, noti che dal tetto aperto esce un filo di fumo grigio. Sarai abbastanza coraggioso da entrare nel tempio? Vai al **56**. O preferisci cercare la strada verso il pozzo del tempo? Vai al **337**.

365

Le ombre che intravedi si fanno a poco a poco più distinte e ti appare l'esterno del *Lucrezia*, dove si sta scatenando una violenta tempesta. Tra i lampi che squarciano le nubi e i turbini d'acqua che si rovesciano dal cielo buio vedi nettamente il profilo di un uomo in piedi contro il parapetto del ponte superiore del dirigibile. Un improvviso fulmine sembra investirlo, ma egli rimane ritto con un braccio sollevato. Poi si volta creando tra te e lui una specie di arco elettrico, che dissolve l'immagine nel serpente.

È evidente che questo Ausbach è un mago piuttosto potente e che la pistola ti servirà più per rassicurarti che per difenderti effettivamente. Comunque raccogli gli oggetti che ti vuoi portar dietro e lasci la cabina. Vai al **349**.

366

Prima che tu possa reagire, un colpo tremendo ti raggiunge alla schiena mandandoti lungo disteso sul tavolo e facendoti perdere 3 punti di Resistenza. Ansimando per il dolore ti volti e ti trovi di fronte ad un orrendo figuro armato di mannaia. È un gobbo dalla pelle corrotta, sembra uscito dalla tomba dove stava già decomponendosi. Gli abiti sono a brandelli ed ammuffiti e il suo respiro affannoso puzza di marcio. Con mossa fulminea ti è di nuovo sopra, minacciandoti con la mannaia sicché non hai tempo di puntare la pistola. Vuoi impugnare uno dei pesanti candelabri, come arma? Vai al **335**. Oppure vuoi tentare di strappare la mannaia dalle mani del gobbo? Vai al **312**.

⚃ ⚄

367

Un urlo agonizzante esce dalla gola del Ka, che tra piume e sangue cade al suolo accanto a te. Con la punta del piede lo rivolti per verificare che sia proprio morto. Poi con un sospiro di sollievo ti avvii verso il pozzo del tempo. Vai al **289**.

368

Perdi l'equilibrio, e nel cadere sulla sabbia il tizzone ti sfugge di mano. Devi far fuori la bestia prima che ti ingurgiti. Se la pistola è scarica vai al **341**.

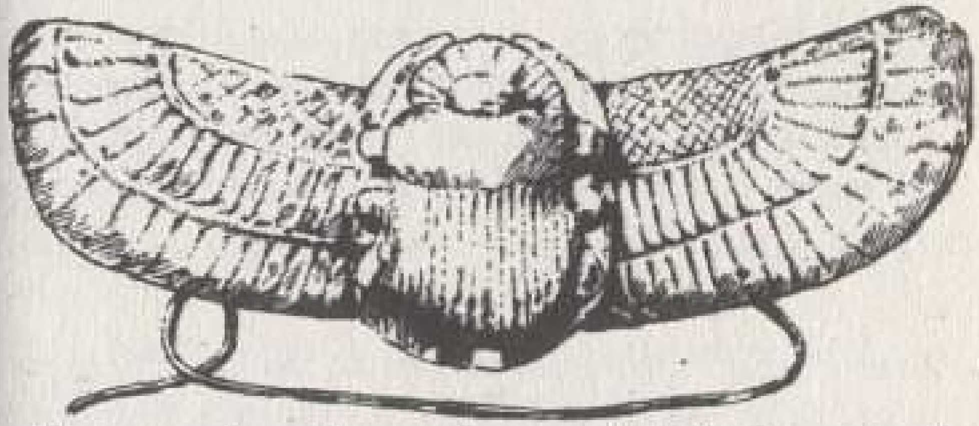
Altrimenti puoi sparare una, due o tre volte, come preferisci, mettendo ogni volta alla prova la tua Abilità, segnando il danno provocato e togliendo dal Registro Personale il numero delle pallottole sparate. Se sei riuscito a uccidere la creatura, vai al **288**. Se invece sopravvive, vai al **267**.

369

Quando ti risvegli, al mattino, hai riacquistato metà della Resistenza e della Volontà perdute durante gli avvenimenti della notte scorsa. Il maggiordomo ti ha già preparato i bagagli e ti ha ricaricato la pistola, tuttavia per precauzione preferisci prendere ancora un caricatore e scegli se portare con te il bastone da montagna o lo stocco.

Scendi poi nello studio per fare una leggera colazione, che ti fa recuperare ancora 1 punto di Resistenza. Intanto Petrie-Smith prenota il volo per il Cairo e un appartamento al Grand Hotel. Appena terminata la colazione, il vecchio amico ti porge un ciondolo finemente lavorato, appeso ad una stringa di cuoio. Si tratta di uno scarabeo fatto di un cristallo blu assai raro.

«Questo è un 'Toofah', uno scarabeo» ti dice. «Si narra presso gli Egizi che i maghi usavano questa specie di oggetti per riflettere sui nemici gli incantesimi che venivano scagliati contro di loro. Certo si tratta solo di dicerie che ho letto. Ma se questo Ausbach è un servo della Grande Oscurità, può darsi che lo scarabeo possa esserti utile».



«Devo confessarti» continua ridacchiando, «che ho preso in prestito lo scarabeo da un mio amico collezionista. Spero che non si accorga di questo furtarello». Ringrazi Petrie-Smith per il dono, dopo di che raccogli i bagagli e parti. Segna sul Registro Personale lo scarabeo blu.

All'aeroporto trovi l'aereo del club fuori del capannone, con il motore acceso, pronto a partire. Sali a bordo, lo porti in posizione di decollo e prendi il volo.

Sfortunatamente il maledetto, oltre ad essere pieno di spifferi, è troppo lento. Così, dopo una traversata piuttosto disagevole, arrivi a Parigi quando ormai il dirigibile *Lucrezia* è già partito per Vienna. Non ti resta che sperare di trovare un passaggio sull'aereo postale notturno. Vai al **350**.

⚀ ⚁

370

Tra le molte lettere indirizzate a sir Roderick Lathers, che giacciono sul tavolino ancora chiuse, ce ne sono due indirizzate al barone Ausbach. Su una delle due buste c'è il timbro postale dell'aeroporto di Croydon, con la data di tre giorni prima, però dentro non c'è niente. Nell'altra busta c'è la lettera di un certo Hiram T. Schroeder, definito nell'intestazione 'Collezionista di curiosità e rarità antropologiche'. Nella sua lettera il collezionista conferma un incontro con il barone Ausbach alle tre pomeridiane del 25, insomma per oggi stesso! Tuttavia non vi è alcuna indicazione sul luogo dell'incontro. Rimetti la lettera sul tavolino e sali la scala. Vai al **343**.

371

Intavoli con il Commissario di bordo una conversazione sulla storia del dirigibile. Questo argomento deve essere uno dei suoi preferiti, perché subito comincia ad infilarti una sequela di aneddoti sui passeggeri che ha conosciuto. Così non ti è difficile condurre in breve il discorso su ciò che più ti interessa: il barone Bachaus e Hiram T. Schroeder. «Una strana coppia, quei due» osserva il Commissario. «Si sono imbarcati con lo stesso biglietto, ma stanno ritirati ciascuno per conto proprio nelle loro cabine. Il barone non esce proprio mai, ed è accudito da una bella, ma muta infermiera o governante. Deve essere senz'altro un invalido. Quanto all'americano, ha l'aria di essere un suo gregario. Non l'ho visto che una o due volte, perché anche lui la maggior parte del tempo la passa nella sua cabina disteso sul letto, con le cortine abbassate. Credo sia un esploratore o qualcosa del genere..» Una volta che il Commissario comincia a parlare sembra piuttosto difficile fermarlo, ma poiché ritieni di aver avuto le informazioni che poteva darti, cerchi una buona scusa per andartene. Su chi si avvieranno le tue prime indagini: sul barone Bachaus, alla cabina 3? Vai al **192**. O sull'americano Hiram T. Schroeder, alla cabina 7? Vai al **78**.

372

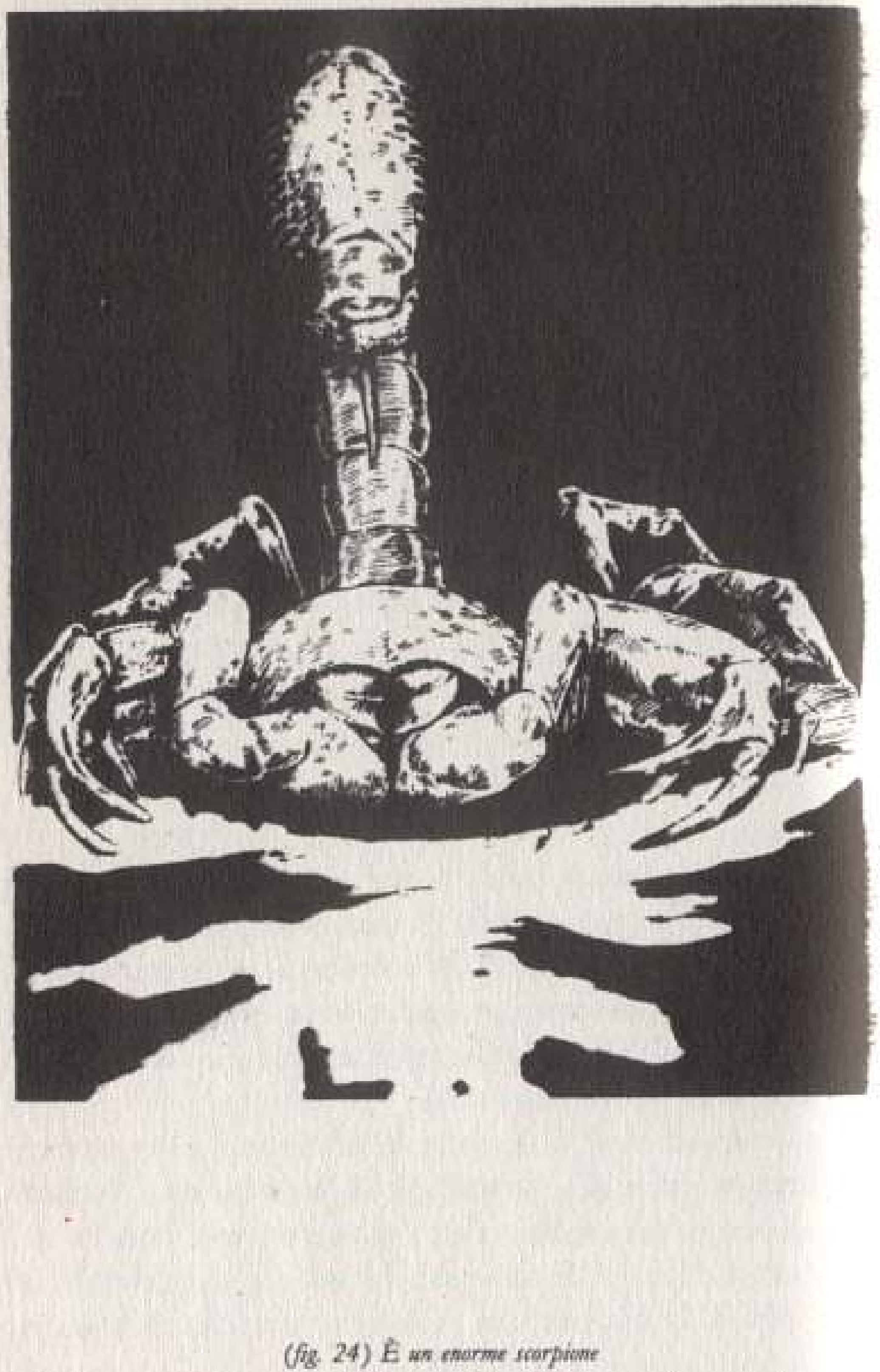
Ti siedi al posto dell'aiuto pilota per metterti alla guida dell'aereo, che sta attraversando proprio in quel momento densi banchi di nuvole al di sotto delle quali - ma dove? - stanno in agguato i picchi delle Alpi! Riuscirai a riportare in rotta il velivolo prima che precipiti o che si schianti contro qualche montagna? Devi misurare sulla Tavola di Combattimento la tua Abilità nel manovrare i comandi dell'aereo (7). Se vinci, vai al **241**. Se fallisci, vai al **362**.

373

L'orribile vista di quei mostri ti è costata 2 punti di Volontà. Mentre tu ed Harold siete come impietriti nel mezzo del salone, l'orda delle creature scivola qua e là sopra i macchinari cercando di circondarvi. Febbrilmente pensi ad un'arma che possa essere efficace per combatterli in massa.

La voce di Harold Lathers interrompe i tuoi pensieri: «Presto» grida. «Sullo scaffale c'è un'arma che Ausbach usa contro i suoi animaletti, quando questi non lo servono a dovere». Farai come Harold ti suggerisce? Vai al **346**. O prenderai una delle armi medioevali allineate alla tua sinistra? Vai al **148**.

⚃ ⚄



(fig. 24) È un enorme scorpione

374 *(fig. 24)*

Nella caverna, piuttosto ampia, ci sono un centinaio di statuette di argilla di scorpioni, granchi, scarafaggi ed altre schifose creature, un incredibile ammasso di insetti e crostacei. Alcuni sono di taglia naturale altri invece sono enormi, e alla luce della lanterna producono ombre minacciose che sembrano muoversi con te, mentre attraversi la caverna.

I tuoi primi passi si perdono in un profondo silenzio, ma ben presto ti pare di udire un rumore cadenzato che ti segue. Ti fermi in ascolto accanto al modello di uno scarabeo gigante; il rumore si avvicina! Alzi la lanterna per vedere più lontano ed ecco che dall'ombra scura si delinea la sagoma di un enorme scorpione rosso, alto come te. Le tenaglie si protendono in avanti per afferrarti; ma, quel che è peggio, il suo pungiglione acuminato sporge dalla coda pronta a scattare. Devi mettere alla prova la tua Intelligenza. Se vinci, vai al **359**. Se perdi, vai al **292**.

375 *

Quando ti svegli, Petrie-Smith ti è accanto con una pezzuola bagnata con cui ti bagna di quando in quando la fronte. Non ti ricordi quasi nulla della tua fuga dalla piramide, tranne che ad un certo punto ti sei ritrovato nella camera che si trova sull'orlo del mondo degli inferi, e che sei fuggito attraverso infinite gallerie e passaggi bui mentre tutto intorno a te precipitava.

Petrie-Smith ti racconta allora che sei stato trovato dopo che era stata organizzata una spedizione per ve-

⚄ ⚁

nirti a soccorrere, quando la piramide aveva cominciato a crollare.

«È stato proprio Harold a trovarti, svenuto sul pavimento della Grande Galleria. Dice di averti trovato con questa strana statuetta in mano».

Ciò dicendo ti mostra una statuina grezza che raffigura il dio Thot, con stretto in mano lo scettro e un'inconfondibile rappresentazione di Ausbach.

Finisce così la tua avventura *Nel Vortice del Tempo*.

NEL VORTICE DEL TEMPO

2

oltre l'incubo

Un incubo spaventoso si cela tra queste pagine: per affrontarlo devi armarti con un paio di dadi, una gomma e una matita.

In questo libro il protagonista sei tu. Cos'è in realtà quella piccola piramide di cristallo? È forse la chiave che consente di varcare la soglia dello spazio e del tempo? Domande inquietanti, la cui risposta si trova forse nelle sale del British Museum, un luogo dove la storia e la leggenda hanno depositato le loro tracce millenarie. Antiche maledizioni dell'Egitto dei Faraoni, vampiri, dirigibili, evocazioni, case neogotiche abitate da spettri . . . tutto sembra ruotare nel vortice del tempo.

In questo libro il protagonista sei tu. Nervi saldi, amico, e buona fortuna . . .

copertina illustrata da Terry Oakes

ISBN 88-7068-179-3

librogame®
il protagonista sei tu